译

解析近似区域光实时着色

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 专业班级： | 软件工程3班 |  |
| 姓 名： | 廖 添 |  |
| 指导教师： | 李 志 淮 |  |

信息科学技术学院

**摘 要**

我们引入解析近似，以便对由非封闭区域光源照亮的表面进行准确的实时渲染。我们的解决方案利用了由Arvo开发的用于多边形光源照射的冯氏光照表面着色的辐照度张量。利用一维边界积分的重新构造，我们设计并开发了一个通用型结构框架，用于在一定常数时间内通过若干简单峰形函数对积分进行近似求解和评估。为突破冯氏光照的限制，我们提出一个低成本边缘分割策略，引入了半矢量参数化方法解释球经。由于这一新颖的扩展，我们准确地近似求解了常见的若干微面元双向反射分布函数，提供了一种实际方法来保证能与实际数据匹配的实时镜面延伸。最后，使用该解析近似框架，通过支持非均匀缩放操作和水平面裁剪的基于原创的多边形纺丝的方法，我们引入对球面以及圆盘面区域光源的运算支持。在实际的图形处理器上，我们提出的方法成功实现了无需任何对区域光源形状和表面粗糙度进行预先假设的实时渲染功能。

**关键词：区域光源，着色，解析近似，微面元，轴向弯矩，实时**

**1 引言**

考虑到区域光源的照明问题，准确地进行镜面表面的实时渲染是一件具有挑战性的任务。其难度在于二维镜面辐照积分的估算没有实际的公式解，除非使用高成本的基于蒙特卡洛算法的采样技术。多数引人注目的解决方案都采用计算最具代表性点(MRP)方法[1],[2]，降低着色积分的成本至廉价的点光照计算。然而，这些方法都在保留次表面双反射分布函数(BRDF)的高光形状问题上失败，并且难以处理部分水平面的可视性。Arvo[3]提供了一个分析解决方案，用于对被非封闭多边形光源照亮的光滑表面进行着色。不过它的实现依赖于高成本的边缘积分方法，同时也受限于冯氏表面。最近一个并发方法使用线性余弦分布(LTC)[4]来解决这个问题。然而，该解决方案要求为每一个BRDF提供使用高成本的最小化技术构建的预计算表。

寻找一个结合了精确性、灵活性和实时性能的解决方案是一个具有挑战性的问题，其包含了许多对高品质渲染需求应用程序（如预先照明工具、游戏引擎或工业渲染器）的期望。

在本论文当中，我们通过利用Arvo开发的辐照度张量进行准确的解析近似来解决这些缺点（图1）。同时，进一步将该方法扩展至处理多轴取向余弦波问题，突破冯氏光照的限制，支持微面元BRDF。最终，我们将介绍一种原创的多边形旋转方法，以支持通过相同的数学框架对球形或圆盘形区域光照亮的表面进行着色。

我们所作的工作有：

* 一个泛型框架，使用简单的可积分峰形函数，在时间而不是时间近似和评估边缘积分。
* 轴取向余弦波多重乘积的解析近似，使得能够在更复杂的球面多边形上进行BRDFs的积分。
* 一种低成本的边缘分割策略，用于处理通过半矢量参数化引入造成的扭曲失真，从而实现微面元BRDF的支持。
* 一个原创的旋转算法，利用我们的近似方法，实现球形和圆盘形区域光的照明，支持不均匀缩放操作。

**2 相关工作**

在过去几十年中，区域光源的直接照明问题已经以各种方式解决了。在本节我们回顾我们认为与我们的方法最相关的工作，重点是解决实时渲染约束下积分的镜面反射项。

***蒙特卡洛积分***。蒙特卡洛积分技术是基于概率抽样策略对复杂积分进行数值计算的常用方法。对于直接区域光照问题，绘制采样需要考虑到有区域光形状所维持的立体角[5],[6]、表面BRDF的重要性采样，或者使用两者的组合来减少镜面反射计算的方差。尽管采用这种抽样方法，但是这些方法需要大量样本才能收敛到无噪声的结果，几乎无法兼容实时渲染的约束。



1. (b) (c) (d)

图1：我们的解析近似为接近真实数据的质量提供了镜面区域光照的实时性能（a，在NVIDIA GTX 980Ti GPU上测量的时间）。我们支持任何类型的多边形光源形状（甚至是动画类型）（b），和由冯氏光照或BRDFs描述的表面（c）。我们提出的方法也容易扩展到支持非均匀缩放的球形和圆盘形区域光源（d，这里由微面元分布演示）。

另外一个常用于解析近似区域光源的方法是使用虚拟点光源(VPLs)[7]集合，将积分当中的镜面反射项的计算降低至对于多个点光源的计算。分类归并聚集方法[8]已被提出以进一步降低VPLs的算法复杂度，并成功地在实时渲染中得到了应用[9],[10]。然而，这些方案往往限于解决低频光照问题，例如漫反射或弱光滑表面等，以限制采样量并保持良好的实时性能。使用这些方法进行高频光照仍然是一个具有挑战性的问题，仅使用大量采样或昂贵的集成技术只能远离实时渲染的考量。

***最具代表性点***。MRP方法通过识别最有助于光照的区域光上的代表点来降低采样技术的昂贵计算成本。该方法将着色积分问题减少到单点照明计算，为实时渲染提供了实用的解决方案。该方法的早期工作可以在[11]的冯氏区域光照部分中找到。这里的MRP被定义为距离观察反射方向最近的点。相反，Drobot[1]考虑了区域光和具有由表面粗糙度参数化的孔径的锥体之间的交叉区域中的一个点。Karis[2]解决了能量守恒问题，并且通过改进镜面分布来更好地匹配镜面微面元模型的强烈高光。然而，这些方法都有缺点。冯氏BRDF的高光形状能够很好地近似，但在使用微面元BRDF时则变得不准确。水平面处理同时是另外一个问题。MRP在近似简单的几何形状光源时效果良好，但当光源在水平面处被裁剪时计算将变得更加复杂。

***解析方法***。另有方法尝试推导出着色积分的近似解，或者至少是一个能够让人接受的近似。Bao和Peng [12]使用低度泰勒级数展开的二维多项式的双积分进行近似，将它们的方法限制在低指数Phong表面。田中和高桥[13]扩展了Poulin的线性区域光法[14]，并将立体角分解为沿着大圆的一维有符号积分。然后使用切比雪夫多项式近似来评估每个一维积分，将该方法限制到低频冯氏表面。Arvo [3]开发的辐照度张量方法为被多边形光源点照亮的光滑表面的直接照明提供了准确的分析解决方案。使用张量理论和斯托克斯边缘积分，着色积分沿着多边形光的球形边界边缘被分解为一维有符号积分的和。然后使用绑定到冯氏光滑度 n的线性时间算法来解析每个边缘积分。实时图形的实际实现，包括水平裁剪，可以在[15]中找到。尽管它拥有很好的准确性，但该方法只适用于冯氏表面，因为它的时间复杂度，导致其在实时渲染应用程序中的使用仅限于弱光滑面。

***球形高斯函数(SGs)***。SG是应用于许多环境照明问题的球面函数，例如环境照明或全局照明，随后用于实时区域光照明。Wang等人[16]利用SG为SG近似BRDF的积分产物提供了闭合形式表达式来近似球面光。为了处理微面元BRDF，通过半矢量变换引入的球形翘曲使用单个各向同性的SG进行近似。然而，这种方法无法表现出掠射角的细长镜面延伸。Xu等人[17]使用各向异性球形高斯（ASG）近似球面翘曲。球面光源照明的实际实现可以在[18]中找到。这些方法有两个主要的局限性。首先，球面翘曲近似假设的光源是各向同性的。第二，由于区域光近似作为SG，高光滑度表面倾向于显示出高斯形状。与我们方法相似的是，Wang等人[19]使用SG的分段线性近似来进行多边形可见度评估，将一维边缘积分减少到解析表达式。相反，Xu等人[20]在平行平面上使用边缘参数化来导出使用分段线性逼近评估的一维边界积分表达式。两种方法都需要分段解析积分域。此外，它们仅限于各向同性SG，并且不能处理微面元分布的各向异性。

***线性变换余弦***。Heitz[4]等人最近提出的并发的方法 使用夹余弦分布（以下称为LTC）的线性变换来近似各向同性BRDF，包括微面元。作为结果，通过对多边形应用逆变换，将着色操作减少到分析形状因子计算。LTC的确比我们的方案更准确，更简单。然而，匹配BRDF需要对入射方向集合和粗糙度值的变换矩阵进行预计算和存储。存储和存储器访问的需求并不总是必要的，特别是在低端GPU上。我们的解决方案是完全接卸的，不需要任何预计算步骤或存储。此外，我们的方法可以集成在半矢量空间中，具有更高的自由度。在这个意义上，这两种方法是互补的。

**3 我们的方法**

我们的方法建立在辐照度张量和Arvo[3]开发的边缘积分方法的基础上，我们将在第4节简要回顾一下。这种方法代表了几个挑战。

第一个挑战是摆脱时间瓶颈的实时渲染效率。我们通过以更简洁的方式（第5节）重写一维积分来解决这个问题，使用合理的峰形积分框架（第6节）来确定准确的时间近似。与切比雪夫和傅里叶近似不同，我们的方法仅限于1或2个有理函数，并且不会受到任何边缘振荡效应的影响。

其次，组合几个轴向余弦波的球形多边形上更复杂的分布的积分是另一个挑战。通过从球面高斯借用算子，我们得到简单的解析表达式（第7节），准确地逼近余弦波的多个乘积。最后，最后一个挑战就是克服冯氏光照的BRDF的限制，并支持更可信的BRDF。在微面元理论中发现的半矢量参数化引入了使用非各向同性多边形光源难以预测的球面变形。基于大圆形畸变的观察，我们可以使用多边形方法（第8节）以比以前的方法更灵活的方式真实地近似该球形翘曲。

**4 辐照度张量和边缘积分**

Arvo[21]开发的辐照度张量为球面上多项式的解析积分提供了有用的框架。这些多项式对应于由轴取向余弦波分布描述的n阶单项式。该表达式在球面区域上的积分产生了关于**r**轴的n阶轴向弯矩的定义：



图2：在球面区域上朝向**r**的余弦分布轴的积分在的边界上减小到一维轮廓积分。给定多边形光源的封闭形式表达式，使用局部基底，中第i个球形边缘的参数化（红色虚线表示此处支持边缘的大圆。

（1）

使用张量积和斯托克斯定理，Arvo将轴向弯矩表达式引申为投影面积光边界处的一维边缘积分。考虑到多边形光源，可以在沿着大圆的球形边缘的参数化之后获得一维积分的闭合形式表达式（参见图2）。让我们考虑一个m边界的多边形。遵循图2所示的符号，闭合表达式如下：

（2）

其中：

;

; ,

且

（3）

其中：

有关辐照度张量的完整说明以及如何达成这一表达方式，读者应参考[21]和[3]。需要注意的是，与Arvo相比，我们使用略微不同的符号来缓解下一节进一步开发的数学推导。在函数F上的一维积分的总和使用复杂度每边缘时间的复现算法以闭合形式进行评估，n为冯氏指数。在GPU上实现，该方法对于弱光滑表面（n <40）有效，但是随着冯氏指数的增加，性能下降，并且对于高光滑表面（n> 1000）而言变得不切实际。为了降低高冯氏指数的评估成本，Arvo建议一旦达到所需的相对精度，提早终止迭代循环。但是，根据我们的经验，我们观察到严重的性能下降，特别是在表面的掠射视角，是因为达到所需精度而需的大量迭代次数。预测性能的难度使其成为实时渲染考虑的不可行解决方案。在实际的GPU实现中，无论冯氏指数如何，边缘积分F应理想地在中进行评估。

表1

本论文中使用的符号

|  |  |
| --- | --- |
| 符号 | 描述 |
|  | 以点*x*为原点向量**v**为方向散射的辐射 |
|  | 由区域光源A维持的区域║的立体角 |
| **n** | 面法线 |
| **v** | 视线的单位向量 |
| **r** | 视线折射线的单位向量 |
| **h** | 由得出的单位半角向量 |
| *m* | 多边形光源的边的数量 |
|  | 多边形光源的第*i*个顶点的球面投影 |
| *n* | 余弦指数 |
|  | 由得出的边的向外法线 |
|  | 由 得出的边的切线向量 |
|  | 边弧长度 |
| *F* | 球面边缘积分 |
|  | 近似球面边缘积分 |

**5 边缘积分的再推导**

我们建议通过低成本和准确的解析近似来代替方程（3）的昂贵的边缘积分评估，其允许在任何冯氏光滑度n下都能够进行常数时间的评估计算。设置精确的近似要求至少有知道内在特征的被积函数。通常的方法是探测边缘被积函数来提取这些特征。然而，以目前的形式，这需要评估被积函数的总和。我们建议以不同的形式重写边缘积分，以获得更简单和更紧凑的表达。为此，我们首先引入一个函数*f*和一个临时项*q*：

通过切换和与积分算子，并通过使用上面引入的术语，等式（3）中定义的边积分*F*可以重新写成如下：

（4）

其和表现为具有通用公式的形式的几何级数：

这允许我们在替换临时变量*q*之后消去总和并获得单个函数进行积分：



图3：边缘被积函数*I*展现各种高度和宽度的峰形函数。 核心思想是使用具有相同特征的简单且可积分的峰形函数去近似*I*。

（5）

这种重新推导允许在常数时间内评估被积函数。另一个优点是能够平滑地表示非整数值的n，特别是对于低与n的指数。虽然不存在无限积分，但可以从我们的重新推导中获得准确的分析近似。

**6 精确解析近似**

让我们考量等式（5）中边缘积分的积分项：

（6）

根据图3，我们观察到*I*的形状对应于各种高度和宽度的对称峰形函数，这取决于参数c和n，有最小值为，最大值为。我们的方法的核心思想是使用具有已知解析积分的简单有理表达式描述的峰形函数来近似*I*。近似依赖于将峰形函数映射到被积函数*I*的特征（如最小值，最大值和宽度）的简单拟合过程。

根据等式（6），给出最小值和最大值的闭合公式：

半宽度估计。宽度被定义为对应于横坐标的半最大值上的半宽度（HWHM），例如：



图4：对于n为奇（左）和n为偶（右）的各种值，被积函数I的半宽度近似。

然而，为找到一个封闭形式的表达式有点困难。一种方法是将的预计算值存储在离散条目（c，n）的二维表中。另一种方法是进行解析近似。在实验测量研究之后，我们发现可以经验近似如下：

（7）

即使这是一个粗略估计（图4），下一节描述的拟合处理将保证我们的近似值将通过点。

**6.1 泛型积分框架**