

VISEDU LIGHT: VISUALIZADOR DE RAY TRACING

Daniel Rossato Martini

Prof. Dalton Solano dos Reis – Orientador

1 INTRODUÇÃO

O ray tracing não é apenas um algoritmo, mas sim a junção de vários algoritmos, os quais foram desenvolvidos a partir de um trabalho publicado por Appel em 1968. Em 1979 e 1980, Kay e Whitted expandiram a ideia, tendo adicionado cálculos mais corretos da iluminação especular e da refração de luz (LOPES, 2000, p. 1).

De acordo com Pacheco (2008, p. 3, tradução nossa), "Ray tracing, de forma geral, não é nada menos do que uma simulação perfeita da luz. [...] A única diferença é que algoritmos de ray tracing seguem o caminho da luz num caminho inverso, [...]". Assim, muitas vezes se torna difícil visualizar como o ray tracing está sendo utilizado dentro de uma cena, se tornando um algoritmo bem complexo.

Um dos primeiros exemplos de uso de ray tracing em animações e filmes foi em Carros, pela Pixar/Disney, onde os carros eram bem curvos, com superfícies bem reflexivas (PACHECO, 2008, p. 5). Até a pouco tempo, apenas em cenas renderizadas *offline* era possível fazer o uso de ray tracing, pois, como nota Batali et al. (2006, p. 5), a renderização de algumas cenas pode levar muito tempo, chegando a mais de 100 minutos, o que impossibilita seu uso em qualquer aplicação em tempo real, como jogos.

Em 2018, a NVIDIA lançou sua nova geração de placas de vídeo, a série RTX, que contam com núcleos específicos para calcular ray tracing (NVIDIA, 2018). Ainda de acordo com a NVIDIA (2018), esses núcleos de ray tracing dão às placas de vídeos poder suficiente para fazer uso de ray tracing em tempo real.

Com base nesses argumentos, propõe-se a criação de uma ferramenta para a visualização de como funciona o ray tracing, adicionando explicações para que estudantes da área de computação gráfica possam compreender essa tecnologia.

1.1 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é disponibilizar um ambiente para visualização e aprendizado de iluminação utilizando a tecnologia ray-tracing.

Os objetivos específicos são:

- disponibilizar três cenas para simulação de ray tracing;

por que três cenas?

muito amplo - delimitar melhor

DM

muita história.

por que?
 (criar uma
 ferramenta)
 contextualizar melhor
 o tema

→ ou sobre o ray tracing?

→ inserir da mesma forma em todo o texto.

- b) apresentar uma explicação de como está ocorrendo o ray tracing na cena;
 c) permitir alterar textura dos objetos;
 d) permitir alterar cor dos objetos.

*não entendi
por que ...*

falta contextualizar por melhor o tema.

2 TRABALHOS CORRELATOS

São
 Serão apresentados três trabalhos semelhantes ao trabalho proposto. O primeiro é o trabalho de conclusão de curso de Koehler (2015), que desenvolveu um visualizador de material educacional voltado à renderização. O segundo ~~descrição~~ *é o* POV-Ray (PERSISTENCE OF VISION RAYTRACER PTY, 2013), *que é* uma ferramenta para criar imagens tridimensionais com ray tracing. Por último, é apresentado o trabalho feito por Peternier, Thalmann e Vexo (2006) o ~~"Mental Vision: A Computer Graphics Teaching Platform"~~, *que é* uma plataforma para ensino de computação gráfica.

2.1 VISEDU-CG 4.0: VISUALIZADOR DE MATERIAL EDUCACIONAL

Koehler (2015) integrou dois outros trabalhos, sendo eles ~~"VisEdu-CG 3.0: Aplicação Didática para Visualizar Material Educacional - Módulo de Computação Gráfica"~~ criado por Nunes (2014) e o projeto ~~"Motor para Jogos 2D Utilizando HTML5"~~ de Harbs (2013). A aplicação serve para facilitar o ensino de computação gráfica para alunos, servindo para facilitar a visualização das diversas propriedades existentes.

O usuário tem acesso a uma tela conforme a Figura 1, onde na maior porção da tela há duas telas, *uma mostrando a cena que está sendo criada, e a outra mostra o que a câmera está captando, que é o que está sendo renderizado.* À esquerda há algumas abas, *na aba Fábrica de Peças o usuário tem disponível a ele diversas peças para montar a cena da forma que ele preferir.* Cada peça que o usuário *inserir* disponibilizará certos encaixes, onde somente outras peças com aquele tipo de encaixe poderão ser adicionadas. É possível alterar propriedades dos objetos da cena, como tamanho e posição. O usuário também tem disponível a opção de importar e exportar cenas.

O trabalho roda ~~todo~~ no navegador web onde uma tela é exibida utilizando HTML5 e Javascript. Já o JQuery é utilizado para definir os comportamentos mais complexos da tela. Para criar e manipular os elementos gráficos foi utilizada a biblioteca Three.js que serve para abstrair o WebGL. O WebGL utiliza a *Graphics Processing Unit* (GPU) do computador para realizar a renderização (KHRONOS GROUP, 2019).

Koehler (2015) atingiu seus objetivos conseguindo adaptar o motor gráfico para utilizar o Three.js. Assim a aplicação suporta ambientes tridimensionais com um grande número de

*qual deles
de uma ou
de outro?*

*inserir
onde?
e as outras abas?
o que não?*

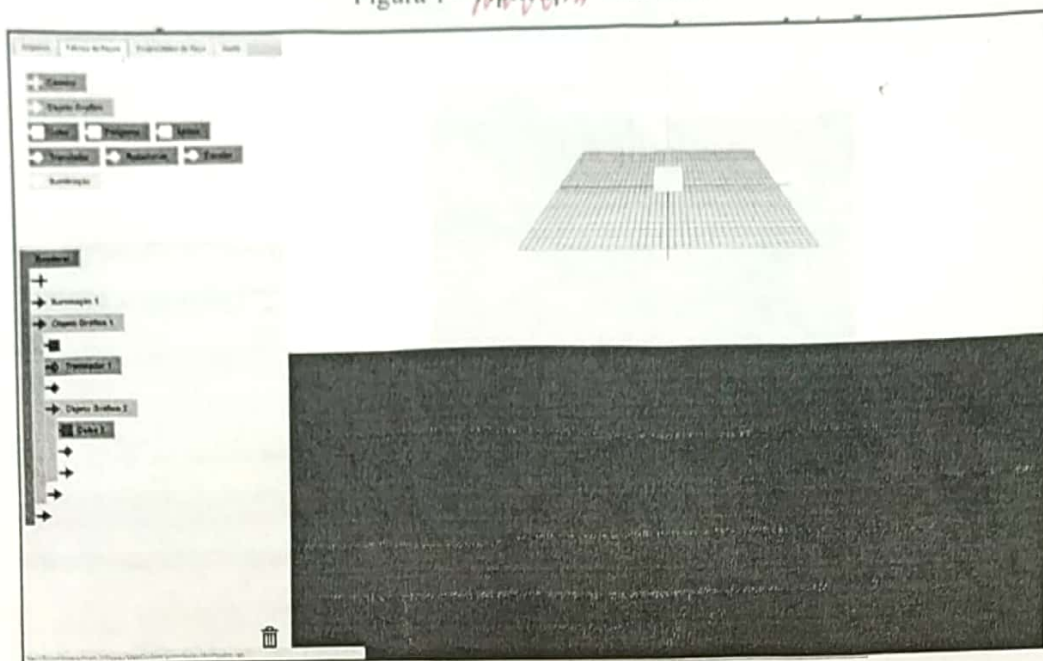
→ melhorar a descrição, algumas funcionalidades não foram descritas ou não ficaram claras. Quais as limitações?

quais?

Dany

objetos gráficos. Mesmo com um grande número de objetos a biblioteca se manteve estável mostrando assim que há espaço para aplicações gráficas exigentes na web. ^{o autor} Koehler (2015) destaca também que o HTML5, CSS, Javascript e JQuery permitiram um controle mais simples e eficaz sobre a tela em geral.

Figura 1 – Aplicação Visedu 4.0



Fonte: Koehler (2015).

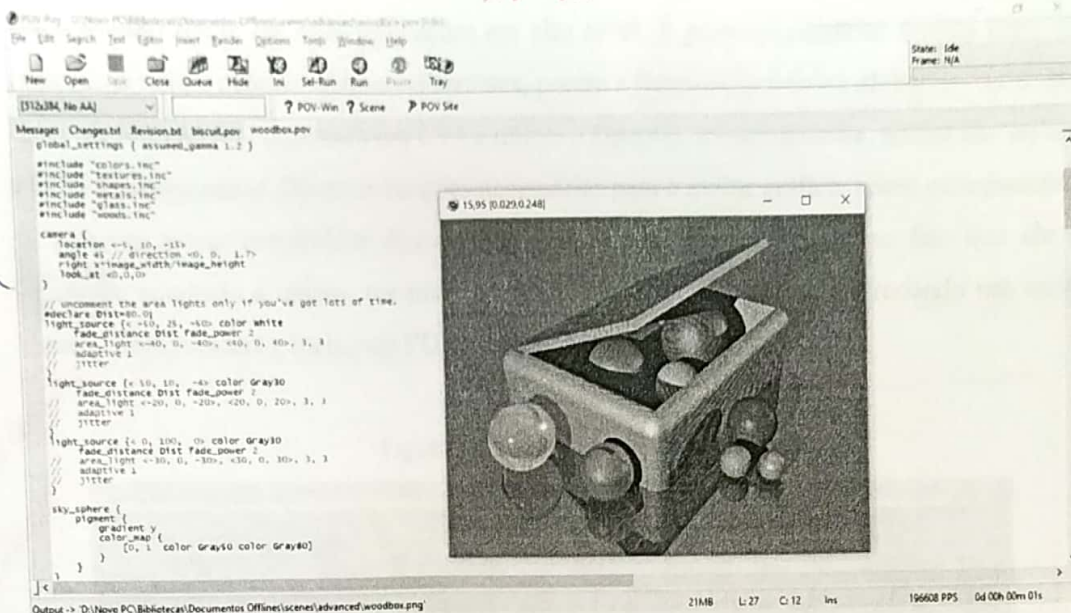
2.2 POV-RAY

O POV-Ray (PERSISTENCE OF VISION RAYTRACER PTY, 2013) é um programa livre, disponibilizado para Windows, que permite criar e renderizar cenas utilizando ray tracing. Para isso, é disponibilizada uma tela para edição de código manualmente conforme a Figura 2, na qual é utilizada uma linguagem própria, que suporta diversos tipos de objetos, como esferas e retângulos, além de diversos tipos de fontes de luz, entre outros. Para que não seja necessário escrever tudo manualmente, ^{é possível} permite inserir códigos de objetos a partir de uma lista bem extensa de opções. Após inseridos, o usuário pode manualmente fazer alterações como preferir. A complexidade do programa é alta, visto que é necessário conhecer ^a uma linguagem própria, como não há um editor visual, tudo é feito via código.

A renderização é feita utilizando-se de ray tracing em toda a cena, a renderização pode por vezes demorar bastante para terminar, pois não é utilizada aceleração por GPU, sendo apenas utilizada a CPU para tudo.

→ incluir mais detalhes: onde está o ray tracing?

Figura 2 – Programa POV-Ray



Fonte: Persistence of Vision Raytracer PTY^X (2013)

→ parágrafo

A alta complexidade do programa permite que se criem imagens bem complexas e realistas utilizando-se do ray tracing. O programa tem uma área de ajuda, porém não faz nenhuma explicação do que se está passando na hora da renderização.

2.3 MENTAL VISION: A COMPUTER GRAPHICS TEACHING PLATFORM

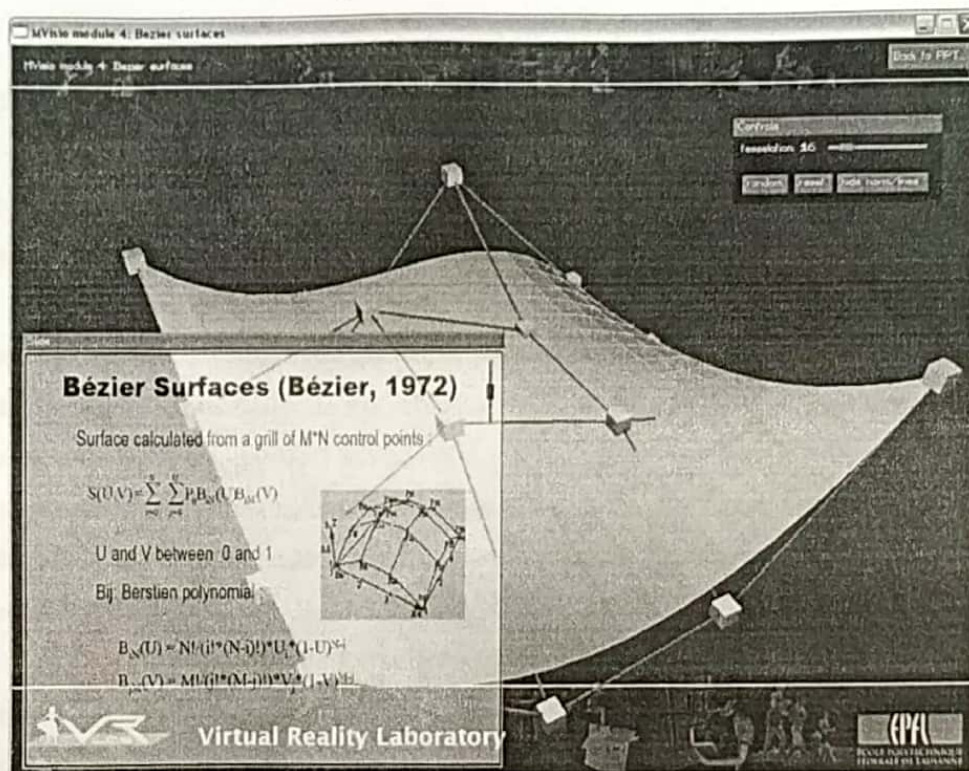
Peternier, Thalmann e Vexo (2006) criaram uma plataforma para simplificar e melhorar o ensino e prática de computação gráfica, denominada MVisio. A plataforma final é dividida em duas partes, uma é uma combinação de aplicações compactas que demonstram diversas técnicas e algoritmos de Computação Gráfica, denominada de módulos pedagógicos; a outra é um motor gráfico orientado à pedagogia para ser usado pelos alunos para projetos e trabalhos práticos.

Os módulos pedagógicos são usados para ilustrar de forma simples temas complexos da computação gráfica. A Figura 3 demonstra um módulo sobre a superfície de Bézier. Cada módulo fala sobre apenas um tópico para evitar confusão. Eles também permitem mudar diversas variáveis para ficar claro como elas funcionam e mudam a representação visual da cena.

O motor gráfico foi construído para ser fácil de usar e ser possível de rodar em vários tipos de PCs, inclusive *Personal Digital Assistant* (PDAs), sem a necessidade de converter nada nos projetos. Para usuários mais avançados, ele abstrai as operações de baixo nível, permitindo que o usuário foque em criar aplicações em alto nível. É possível construir muitos tipos de cenas, com vários objetos, texturas diferentes, porém a iluminação é única global. *o que significa?*

O MVisio foi construído em C++ e utiliza o OpenGL ~~no computador~~, porém não utiliza ~~GPU do computador~~. Diversas funções necessárias para o motor gráfico, como carregamento de imagens, foram construídas diretamente dentro dele. ~~Isso~~, somado ao fato que ele é altamente orientado a objeto, permitiu que a aplicação ficasse bem leve, rodando nos mais variados computadores, incluindo PDAs.

Figura 3 – MVisio, módulo de Bézier



Fonte: Peternier, Thalmann e Vexo (2006).

3 PROPOSTA DA FERRAMENTA

Neste capítulo ~~será~~ apresentada a justificativa para elaboração do trabalho, bem como os requisitos e metodologia de desenvolvimento.

3.1 JUSTIFICATIVA

O Quadro 1 apresenta um comparativo entre os trabalhos correlatos apresentados, onde as linhas representam as características e as colunas os trabalhos.

Quadro 1 - Comparativo entre os trabalhos correlatos

características / trabalhos	Visedu 4.0 (KOEHLER, 2015)	POV-Ray (2013)	MVisio (PETERNIER, THALMANN, VEXO 2006)
plataforma	Web	Windows	Diversos ✓
tecnologia principal utilizada	WebGL	Própria	OpenGL
permite edição do ambiente	Sim	Sim	Sim
várias fontes de luz	Sim	Sim	Não
renderiza ray tracing	Não	Sim	Não
dá explicações sobre os temas	Não	Não	Sim
utiliza GPU	Sim	Não	Não

Fonte: elaborado pelo autor.

É possível observar que cada um dos trabalhos roda em um ambiente diferente, porém o Visedu 4.0 e o MVisio tem maior flexibilidade de uso, pois o primeiro pode ser rodado a partir de qualquer navegador. Já o segundo foi feito para diversas plataformas, permitindo diversas pessoas pudessem trabalhar com ele. Em relação à tecnologia utilizada, cada um deles utiliza uma diferente, sendo que o POV-Ray utiliza uma própria.

Todos os três permitem que sejam feitas edições no ambiente que se está criando, adicionando objetos, texturas entre outros, sendo o POV-Ray o mais complexo entre eles. Na questão de utilizar várias fontes de luz, ambos o Visedu 4.0 e o POV-Ray permitem, que sejam adicionadas várias luzes, porém o MVisio não permite, ele apenas tem uma iluminação global igual para toda a área. Ainda no tema de iluminação, apenas o POV-Ray faz uso do ray tracing, criando assim uma iluminação extremamente realista, o Visedu 4.0 faz uso apenas de iluminação rasterizada.

Ter explicações dentro da ferramenta apenas o MVisio tem elas bem completas, com vários módulos cada um explicando algum tema específico. Já o Visedu 4.0 é uma ferramenta voltada para entender como funcionam algumas funções da computação gráfica, porém não há explicações propriamente ditas na ferramenta.

A utilização da GPU para renderizações é muito importante para agilizar o processo, porém apenas o Visedu 4.0 a utiliza, devido ao WebGL que ele utiliza. O POV-Ray como tem um motor de renderização próprio acaba não utilizando a GPU. Por fim, o MVisio não utiliza a GPU também devido a necessidade de compatibilidade entre várias ferramentas em ambientes diferentes.

Com base nas informações acima, conclui-se que nenhum deles apresenta uma

explicação satisfatória sobre como o ray tracing afeta uma cena, e os que usam o ray tracing não apresentam uma performance satisfatória pelo fato de a GPU não ser utilizada. Assim, propõe-se a criação de uma ferramenta que irá mostrar como o ray tracing afeta a renderização de cena, explicando cada situação. Isso será feito utilizando-se de tecnologias novas, como o Unity, para permitir seu uso em diversos dispositivos com facilidade e performance. Também será feito uso dos núcleos RT das GPUs da NVIDIA, para mostrar a diferença que eles podem fazer numa renderização. Com esse trabalho, espera-se que estudantes possam vir a entender como funciona essa tecnologia que está se popularizando atualmente.

3.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

A aplicação desenvolvida deve:

- possuir três cenas para simulação, com um menu para que possa ser selecionada qualquer uma delas (Requisito Funcional - RF);
- permitir alterar a textura e a cor dos objetos (RF);
- possuir duas telas de visualização, uma com a visão da câmera e outra em terceira pessoa mostrando a cena como um todo (RF);
- criar traços na visualização em terceira pessoa mostrando o caminho dos raios de luz (RF);
- criar três tipos de texturas, reflexiva, opaca e transparente (Requisito Não Funcional - RNF);
- permitir escolher três cores, vermelho, verde e azul (RNF);
- permitir ligar e desligar o ray tracing (RNF).

3.3 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

- levantamento bibliográfico: realizar pesquisa sobre ray tracing;
- elicitação de requisitos: reavaliar os requisitos, caso necessário fazer ajustes neles ou adicionar novos;
- especificação: criar os diagramas de classe e de casos de uso utilizando a Unified Modeling Language (UML) com a ferramenta Astah Community;
- implementação: implementar o trabalho proposto utilizando Unity, com a linguagem de programação C# (C-sharp) no ambiente Visual Studio;
- testes: realizar testes para validar se o ray tracing está funcionando de forma correta, se está respeitando a textura e a cor dos objetos.

- com alunos?

OK
Dm

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro 2 - Cronograma

etapas / quinzenas	2019									
	ago.		set.		out.		nov.		dez.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
levantamento bibliográfico										
elicitación de requisitos										
especificação										
implementação										
testes										

Fonte: elaborado pelo autor.

4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Este capítulo descreve brevemente os assuntos que fundamentarão o estudo a ser realizado: ray tracing. *← um nó.*

De acordo com Pacheco (2008, p. 1, tradução nossa) "O ray tracing pode ser visto como um algoritmo recursivo para calcular a cor de um pixel". O algoritmo basicamente funciona lançando um raio de cada pixel, interseccionando com algum objeto em tela, uma vez interseccionado, é calculado a luz nesse objeto, refletindo a luz quantas vezes for necessário até encontrar uma fonte de luz (LOPES, 2000). Ainda de acordo com Lopes (2000), existem três tipos de raios com funções distintas, sendo eles os raios refletivos, refratados e de iluminação direta ou de sombra. O ray tracing *é* abordado por Calisto (2018), Hansen et al. (1999), Lopes (2000) e Pacheco (2008). *(ok)*

REFERÊNCIAS

- BATALI, Dana et al. **Ray Tracing for the Movie 'Cars'**. 2006. Disponível em: <<https://graphics.pixar.com/library/RayTracingCars/paper.pdf>>. Acesso em 06 abr. 2019.
- CALISTO, Vincent S. **Towards real-time ray tracing in video games**. 2018. Disponível em: <<https://vincentcalisto.com/wp-content/uploads/2018/08/Towards-real-time-ray-tracing-in-video-games.pdf>>. Acesso em: 07 abr. 2019.
- KHRONOS. **WebGL 2.0 Specification**. 2019. Disponível em: <<https://www.khronos.org/registry/webgl/specs/latest/2.0/>>. Acesso em: 24 mar. 2019.
- HANSEN, Charles et al. **Interactive Ray Tracing**. 1999. Disponível em: <<https://www.ppsloan.org/publications/rtrt99.pdf>>. Acesso em: 06 abr. 2019.
- HARBS, Marcos. **Motor para Jogos 2D Utilizando HTML5**. 2013. 78 f. Trabalho de Conclusão de curso (Bacharelado em Ciência da Computação) – Centro de Ciências e Exatas Naturas, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.
- KOEHLER, William F. **VISEDU-CG 4.0: visualizador de material educacional**. 2015. 89 f. Trabalho de Conclusão de curso (Bacharelado em Ciência da Computação) – Centro de Ciências e Exatas Naturas, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.
- LOPES, João M B. **Ray Tracing**. 2000. Disponível em: <<http://disciplinas.ist.utl.pt/leic-cg/textos/livro/Ray%20Tracing.pdf>>. Acesso em: 13 abr. 2019.
- NUNES, S. A. **VisEdu-CG 3.0: Aplicação didática para visualizar material educacional – Módulo de Computação Gráfica**. 2014. 89 f. Trabalho de Conclusão de curso (Bacharelado em Ciência da Computação) – Centro de Ciências e Exatas Naturas, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.
- NVIDIA. **NVIDIA RTX™ platform**. 2018. Disponível em: <<https://developer.nvidia.com/rtx>>. Acesso em: 13 abr. 2019.
- PACHECO, Hugo. **Ray Tracing in Industry: An up-to-date review of industrial ray tracing applications and academic contributions**. 2008. Disponível em: <<https://paginas.fe.up.pt/~aas/pub/Aulas/DiCG/HugoPacheco.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2019.
- PERSISTENCE OF VISION RAYTRACER PTY. **POV-Ray**. 2013. Disponível em: <<http://www.povray.org/>>. Acesso em: 24 mar. 2019.
- PETERNIER, Achille; THALMANN, Daniel; VEXO, Frederic. **Mental Vision: A Computer Graphics Teaching Platform**. 2006. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/227186762_Mental_Vision_A_Computer_Graphics_Teaching_Platform>. Acesso em: 23 mar. 2019.

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO – PROFESSOR TCC I

Acadêmico(a): MANTINI, D.R.

Avaliador(a): HEINZLE, R.

ASPECTOS AVALIADOS ¹		atende	atende parcialmente	não atende
ASPECTOS TÉCNICOS	1. INTRODUÇÃO O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado?		X	
	O problema está claramente formulado?	X		
	2. OBJETIVOS O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado?	X		
	Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal?	X		
	3. TRABALHOS CORRELATOS São apresentados trabalhos correlatos, bem como descritas as principais funcionalidades e os pontos fortes e fracos?	X		
	4. JUSTIFICATIVA Foi apresentado e discutido um quadro relacionando os trabalhos correlatos e suas principais funcionalidades com a proposta apresentada?	X		
	São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta?	X		
	São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta?	X		
	5. REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO Os requisitos funcionais e não funcionais foram claramente descritos?	X		
	6. METODOLOGIA Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC?	X		
ASPECTOS METODOLÓGICOS	Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados e são compatíveis com a metodologia proposta?	X		
	7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA (atenção para a diferença de conteúdo entre projeto e pré-projeto) Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?	X		
	As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)?	X		
	8. LINGUAGEM USADA (redação) O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica?	X		
	A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)?	X		
	9. ORGANIZAÇÃO E APRESENTAÇÃO GRÁFICA DO TEXTO A organização e apresentação dos capítulos, seções, subseções e parágrafos estão de acordo com o modelo estabelecido?	X		
	10. ILUSTRAÇÕES (figuras, quadros, tabelas) As ilustrações são legíveis e obedecem às normas da ABNT?		X	
	11. REFERÊNCIAS E CITAÇÕES As referências obedecem às normas da ABNT?		X	
As citações obedecem às normas da ABNT?		X		
Todos os documentos citados foram referenciados e vice-versa, isto é, as citações e referências são consistentes?		X		

PARECER – PROFESSOR DE TCC I OU COORDENADOR DE TCC
(PREENCHER APENAS NO PROJETO):

O projeto de TCC será reprovado se:

- qualquer um dos itens tiver resposta NÃO ATENDE;
- pelo menos 4 (quatro) itens dos ASPECTOS TÉCNICOS tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE; ou
- pelo menos 4 (quatro) itens dos ASPECTOS METODOLÓGICOS tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE.

PARECER: (X) APROVADO () REPROVADO

Assinatura:

Data: 23/04/2019

¹ Quando o avaliador marcar algum item como atende parcialmente ou não atende, deve obrigatoriamente indicar os motivos no texto, para que o aluno saiba o porquê da avaliação.

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO – PROFESSOR AVALIADOR

Acadêmico(a): _____

Avaliador(a): _____

ASPECTOS AVALIADOS ¹		atende	atende parcialmente	não atende
ASPECTOS TÉCNICOS	1. INTRODUÇÃO O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado?			X
	O problema está claramente formulado?			X
	2. OBJETIVOS O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado?			X
	Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal?			X
	3. TRABALHOS CORRELATOS São apresentados trabalhos correlatos, bem como descritas as principais funcionalidades e os pontos fortes e fracos?		X	
	4. JUSTIFICATIVA Foi apresentado e discutido um quadro relacionando os trabalhos correlatos e suas principais funcionalidades com a proposta apresentada?		X	
	São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta?	X		
	São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta?	X		
	5. REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO Os requisitos funcionais e não funcionais foram claramente descritos?	X	X	
	6. METODOLOGIA Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC?	X		
ASPECTOS METODOLÓGICOS	Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados e são compatíveis com a metodologia proposta?		X	
	7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA (atenção para a diferença de conteúdo entre projeto e pré-projeto) Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?		X	
	As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)?	X		
	8. LINGUAGEM USADA (redação) O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica?		X	
	A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)?		X	

PARECER – PROFESSOR AVALIADOR: (PREENCHER APENAS NO PROJETO)

- O projeto de TCC deverá ser revisado, isto é, necessita de complementação, se:
- qualquer um dos itens tiver resposta NÃO ATENDE;
 - pelo menos 5 (cinco) tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE.

PARECER: () APROVADO

() REPROVADO

Assinatura: _____

Data: 28/04/2019

¹ Quando o avaliador marcar algum item como atende parcialmente ou não atende, deve obrigatoriamente indicar os motivos no texto, para que o aluno saiba o porquê da avaliação.