

traytor - разпределен рейтрейсър

Диана Генева <dageneva@gmail.com> ФН 81008

Ангел Ангелов <hextwoa@gmail.com> ФН 81050

2016

<https://github.com/DexterLB/traytor>

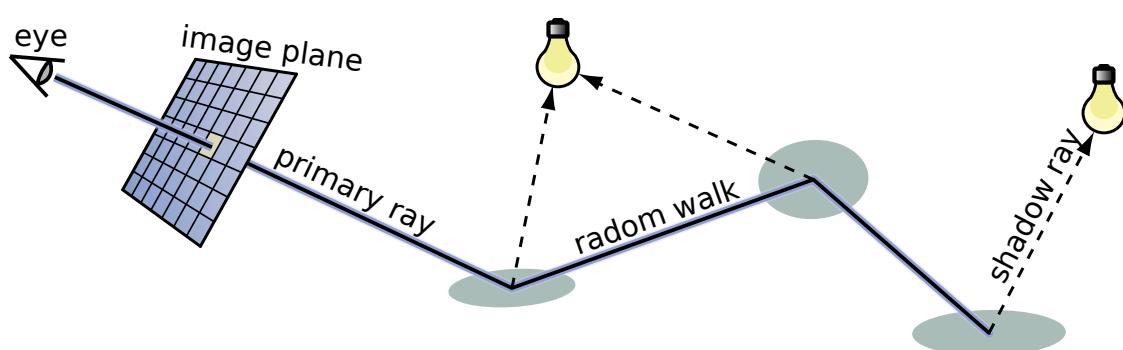


1 Описание

Проектът ни имплементира рейтрейсър, който по дадена сцена генерира картина. Симулира се светлината, както би се държала в реалната (Нютонова) вселена, като се изстрелят лъчи от камерата, и се симулира как те се удрят в обекти из сцената, докато стигнат до повърхност, излъчваща светлина. Така получаваме пътя, изминат от един фотон до камерата - и нещата, които се случват с този фотон, могат на практика да са само две:

- Отражение
- Пречупване

Като при всяко едно такова събитие лъчът може да си промени цвета по някакъв начин. Това е алгоритъмът **path tracing** - той е много прост, но също така идеално възпроизвежда физиката: всичко, което можем да видим с очи, може да се представи в сцена. Проблемът на този алгоритъм е, че е **много, много, много бавен**. Макар че можем да получим всичко само с тези два материала, се налага да имаме например "грапаво отражение" (Ламбъртов материал), за да симулираме твърди повърхности - иначе трябваше да моделираме всяка една грапавина върху повърхността.



2 Архитектура

Рейтрайсърът е реализиран на Go. Не са използвани други външни библиотеки освен стандартната.

Потребителят има досег до следните части от проекта:

- traytor render - команда за локално рендиране на сцена
- traytor worker - работник, който се стартира на няколко машини
- traytor client - клиент, който рендира разпределено на няколко работници
- Blender exporter - скрипт на Python, който създава сцена в .json.gz формат, годна за прочитане от traytor

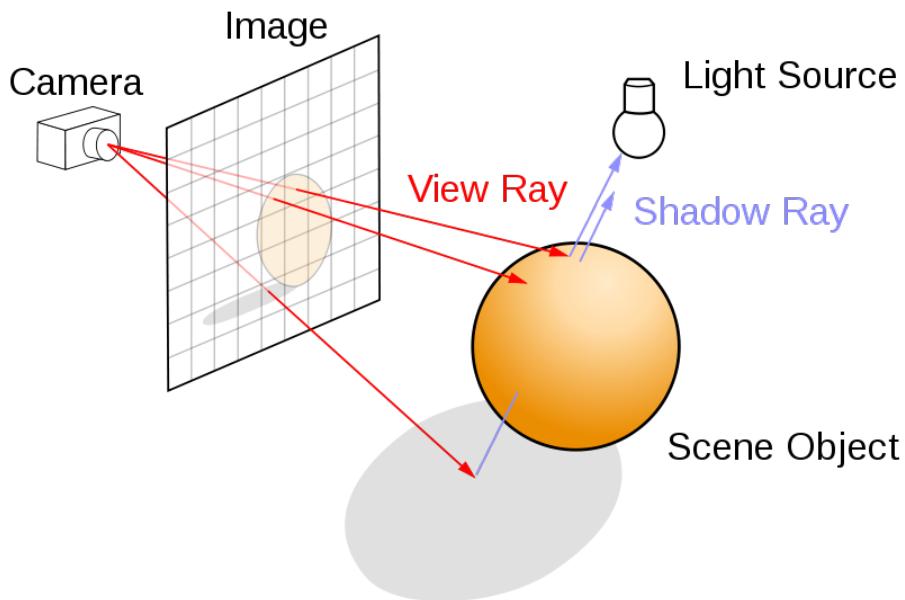
Рейтрайсърът поддържа текстури (включително HDR float), и те също се пакетират чрез base64 кодиране във сценовия файл.

В тази документация ще разгледаме много накратко работата на самия рейтрайсър, и ще обърнем повече внимание на паралелизацията. За инструкции за ползване се обърнете към страницата на проекта (<https://github.com/DexterLB/traytor>) и traytor --help, а за описание на имплементацията - към техническата документация (<https://godoc.org/github.com/DexterLB/traytor>).

3 Имплементация

Основният обект, който върши работа е [Raytracer](#). За да го инициализираме, ни трябва random seed. Важната негова функция е [Sample\(\)](#) - функция, която за всеки пиксел от картинката, подадена от потребителя, извиква функцията [Raytrace\(\)](#). Raytrace работи по следния алгоритъм:

- Sample подава на Raytrace координати на пиксели. Тези координати се проектират върху плоската повърхност - еcran. Взимаме лъча получен между камерата(приемаме, че е точка) и току-що намерената проекция.



- Гледаме къде (и дали) този лъч се пресича с триъгълната мрежа (`Mesh.Intersect()`) на сцената. Чрез търсене в kd дърво, намираме триъгълника, който лъча пресича.
- Ако сме пресекли повърхност, знаем нейния материал, защото той се съхранява в самия обект триъгълник. Извикваме `Material.Shade()` за въпросната пресечна точка, и намираме получения цвят. Според различните видове материали, функцията постъпва по различен начин. Ако материалът е "лампа", това ще е дъно на рекурсията и резултатът е цвета на лампата. Иначе материалът ще създаде нови лъчи, които ще отклони по определен начин и ще сметне цвета въз основа на техните цветове. Посоката, в която се отклоняваме, в повечето случаи зависи от random seed-а на текущия Raytracer. Лъчът може да се отклонява краен брой пъти. Ако ги надвиши, също се достига дъно на рекурсията и подразбираме черен цвят. Ако е Reflective, например, лъчът ще се отрази.

За да получим идеална картина, трябва да пуснем безброй много лъчи през всеки пиксел, за да видим точния цвят. Тъй като това е невъзможно, получаваме картина с толкова лъчи пуснати през пиксел, колкото е броят на samples, подадени на програмата. Колкото по-близо са до безкрайност, толкова по-добра ще е картината.

3.1 Паралелизация по нишки ([traytor render](#))

- Броят на нишките n и броят на samples, които искаме, се взимат от командите параметри. По подразбираме, n е равно на броя на процесорите.
- стартират се n на брой нишки, като всяка от тях инициализира свой [Raytracer](#) обект, със случайно генериран random seed, и своя празна картичка
- Всяка от нишките намаля с 1 споделен брояч ([SampleCounter](#)) и добавя sample към картинката. Повтаря тази операция, докато броячът не е станал 0.
- В момента, която някоя от нишките стане готова (общият брояч е станал 0, и тя е свършила да рендира своя sample), изпраща картинката си по общ канал.
- Главната нишка събира всички изображения, получени по канала в едно, и накрая го записва като .png

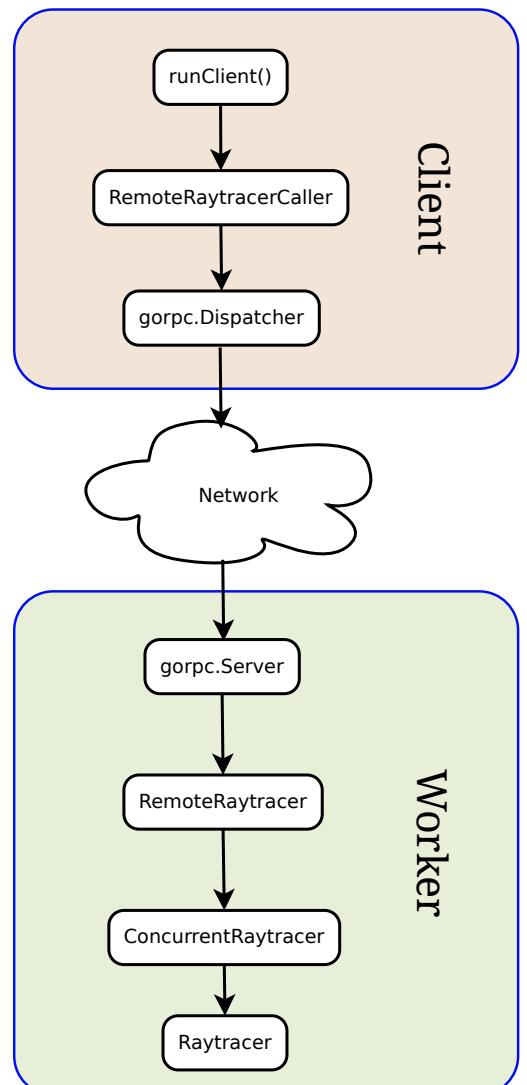
Така получаваме пълна паралелизация, и никоя от нишките не чака нищо от друга преди последния момент, в който се събира резултатът.

3.2 Паралелизация по машини ([traytor worker](#), [traytor client](#))

Тук имаме един клиент, комуникиращ чрез RPC библиотеката [gorpc](#) с много работници. Работниците слушат на някой TCP порт, а клиентът се свързва към тях, дава им работа и прибира резултата.

Имаме клас [RemoteRaytracerCaller](#) от страна на клиента, който вика функциите от [RemoteRaytracer](#) от страна на сървъра.

- [client](#) стартира лека нишка за всеки от работниците и извършва комуникацията с него в нея, играейки ролята на сървър.
 - [client](#) изпраща сцената на всеки от работниците ([LoadScene\(\)](#)). При получаване, работникът инициализира сцена (строи k-d дървото и т.н.)
 - В момента, в който сме свършили да пращаме сцена на някой работник, стартираме толкова нишки за този работник, колкото заявки може да получава (потребителски параметър `maxRequests`) - добре е да са повече, отколкото реалните нишки на работникът, за да може да има "изчакващи заявки": така когато работникът свърши срендизрането на един `sample`, започва следващия без да чака резултатът от предния да се върне до клиента.
 - Започваме цикъл, в който правим извиквания на [Sample\(\)](#). Както при паралелизацията по нишки, имаме споделен брояч, който намаляваме, и по който разбираме кога да спрем да раздаваме работа на работниците.



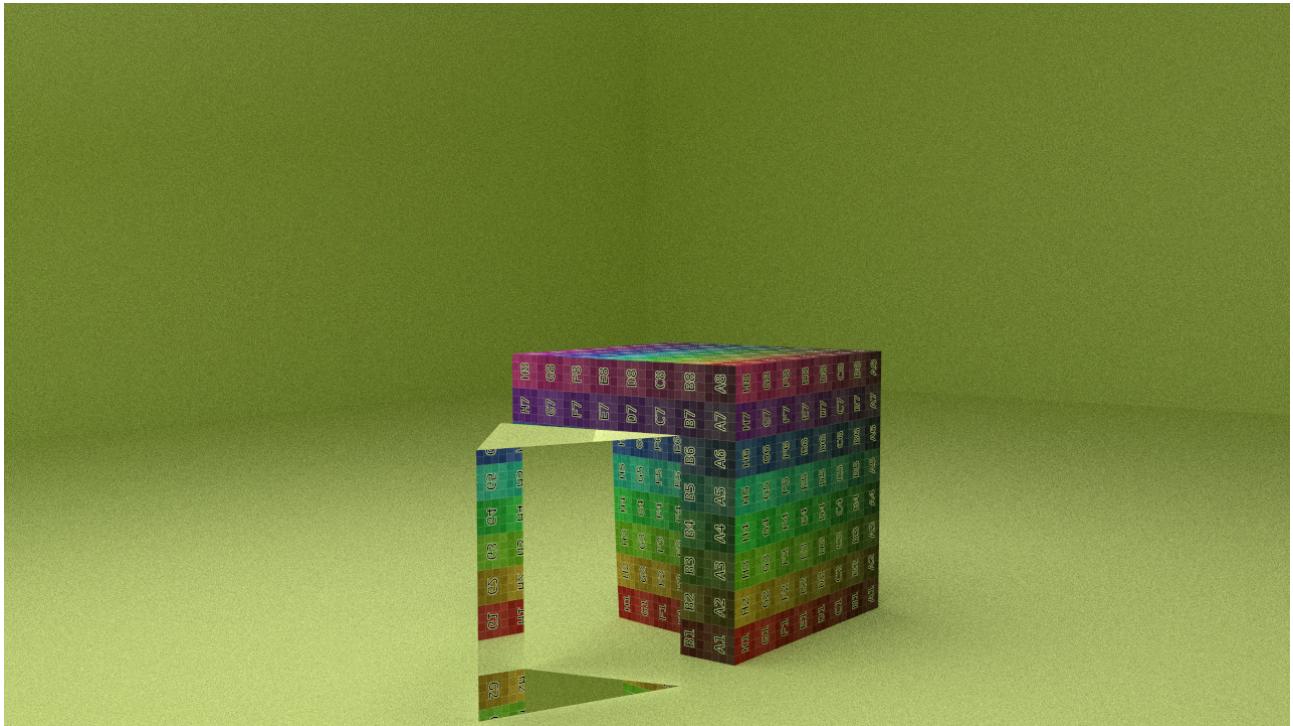
- От страната на работника, имаме `ConcurrentRaytracer`, който съдържа буфер с толкова `Raytracer` обекти и съответните им картички, колкото са нишките, които е поискал потребителя. Той се грижи винаги да се изпълняват не-повече от толкова `Sample()` функции едновременно, и всички едновременни извиквания да са върху различни `Raytracer` обекти, докато останалите заявки чакат в опашка. Това се реализира чрез буферираните канали в Go.
- Когато броячът стигне 0, и някой от работниците свърши със всичките си текущи заявки, клиентът извика `GetImage()` на този работник. От страната на работника отделните картички се съединяват (те са толкова на брой, колкото са едновременните нишки), и като резултат се връща една картичка.
- При получаване на картичка от някой работник, клиентът я съединява с общата. Когато всички работници изпратят своя резултат, картичката се записва в .png

4 Тестови резултати

Тествателните резултати са правени върху сравнително лека сцена (1116 точки, 2046 триъгълника, 200 samples, 1280x720). Сцената на заглавната страница има 12245 триъгълника и отнема 41 минути и 21 секунди върху 15-те компютъра, използвани за тестове, с 500 samples / 1920x1080. Моделите на ябълка и череп са предоставени в Public Domain от Cole Harris и mik1190.

Тествателната сцена след пакетирането има размер 250kb, а сцената с черепа - 2.7mb.

Тествата сцена:



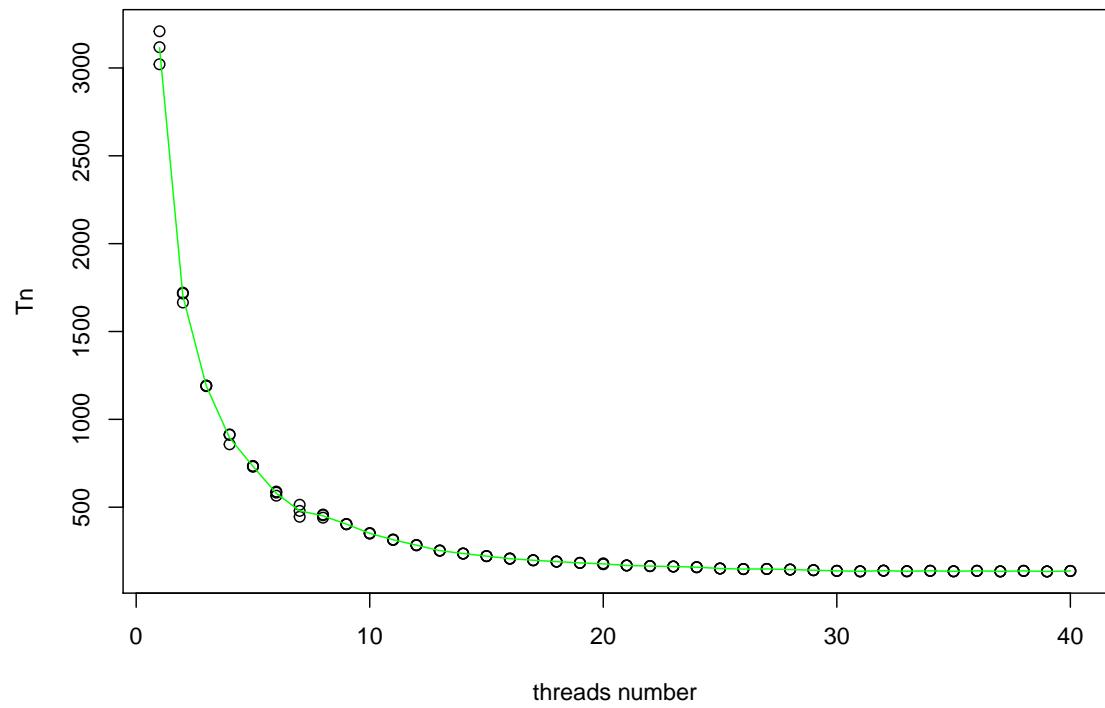
4.1 Паралелизация по нишки

Тук трябва да споменем, че нишките в Go са много добри и лесни за използване - по подразбиране са "леки нишки", които се разпределят върху толкова на брой системни, колкото ядра имаме.

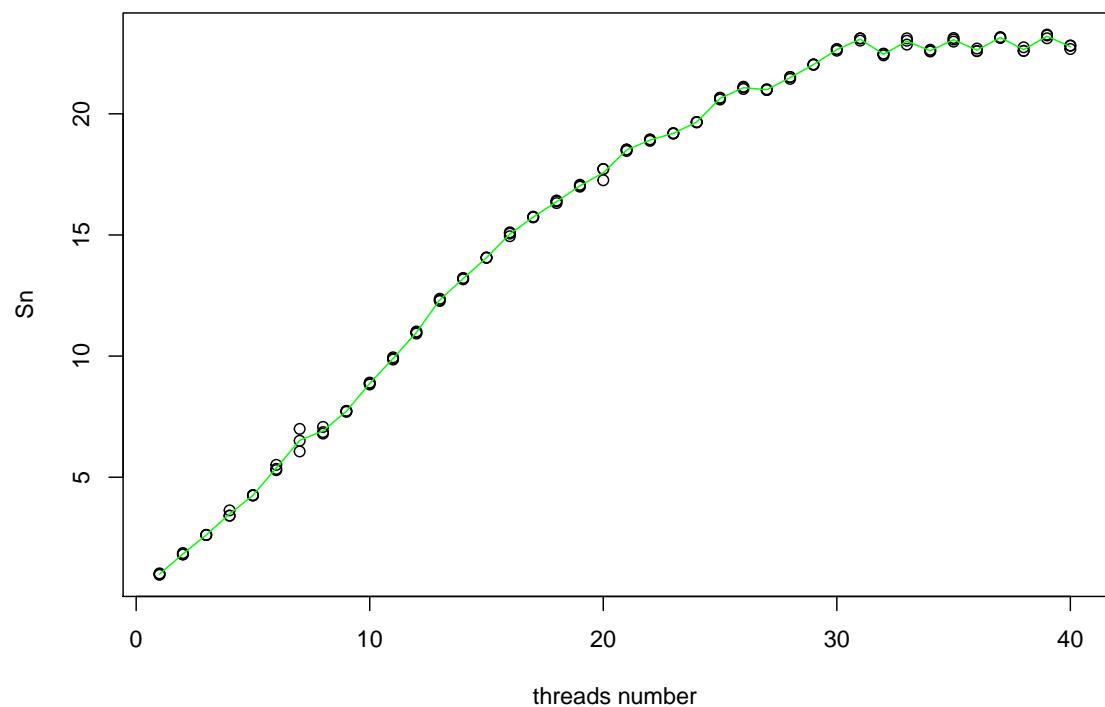


Тествате са извършени върху t5600.rmi.yaht.net (32 x Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2660 @ 2.20GHz), операционна система CentOS Linux 7.2.1511 чрез ZSH скрипт, който за всеки брой нишки прави по 3 теста, и записва времената в .csv файл.

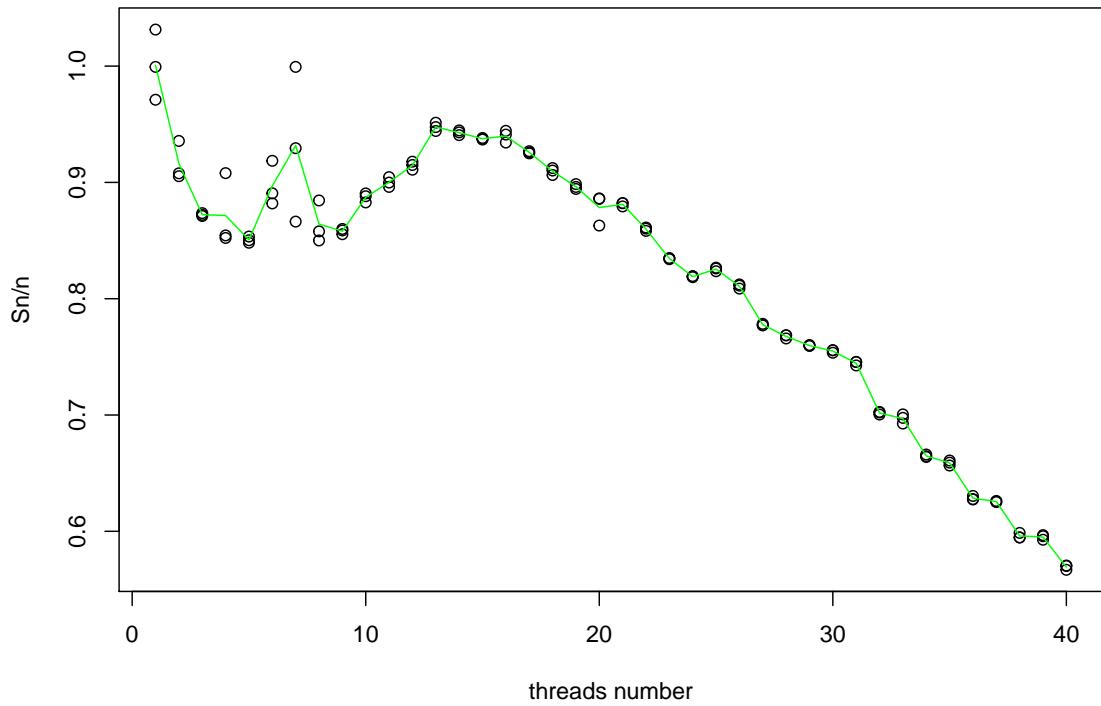
Време за изпълнение (T_n):



Ускорение ($S_n = T_1/T_n$):



Ефективност ($E_n = T_n/n$):



Наблюдения: При тестовете с малко нишки има шанс да има външно влияние върху резултатите (сървърът беше споделен между няколко човека, и има шанс да е имало колизии с някои тестове). Тъй като сървърът има 32 ядра, очевидно ефективността рязко пада след 32 на брой нишки.

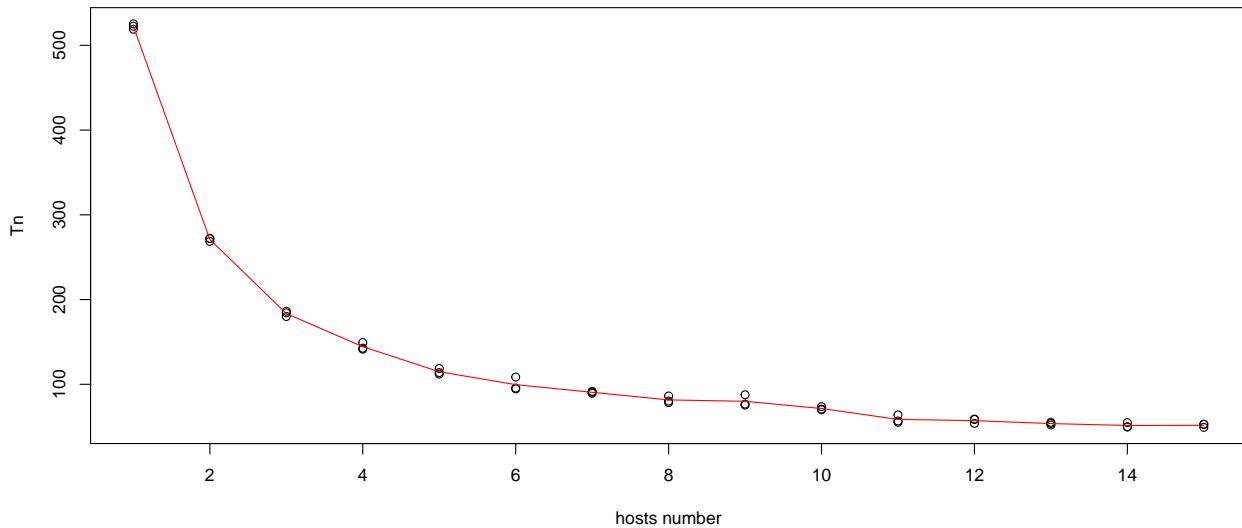
4.2 Паралелизация по машини

Тестовете са извършени върху 15 машини в зала 314 на ФМИ, всяка с по 4 ядра Intel(R) 2.8GHz, операционна система Windows 8.1 (workers) и клиент на Arch Linux, kernel 4.6.2

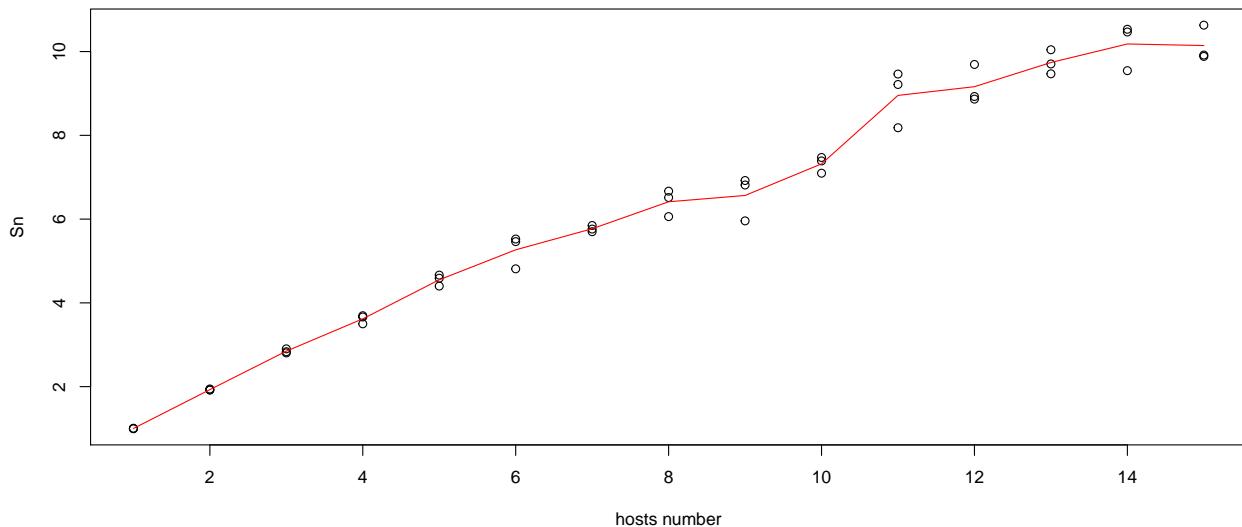
Главната пречка за ефективността беше мрежата в залата - почти едновременно пращане на 10mb картички от всички работници до клиента се оказа доста натоварващо за суича.

Тестващият скрипт прави по 3 теста за всеки брой машини (1-15), като на всеки тест избира n на брой произволни машини от всички.

Време за изпълнение (T_n):

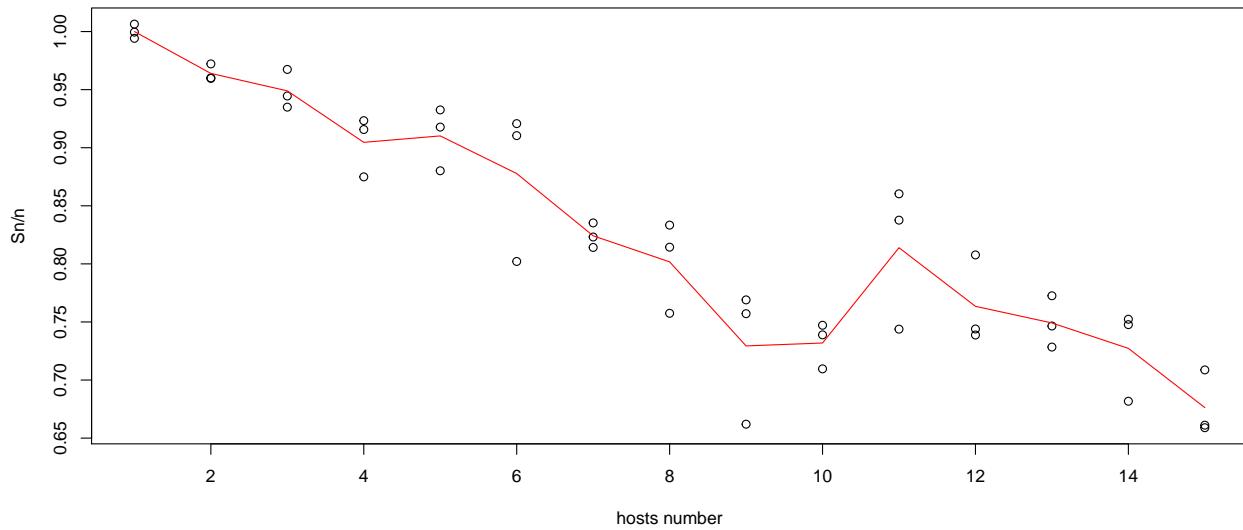


Ускорение ($S_n = T_1/T_n$):



Забележка: След теста с 10 машини се наложи рестартиране на суич, тъй като единият порт отказа да работи. Вероятно суичът се е претоварил - макар че трафикът е 0 през по-голямата част от времето, в някои моменти има голяма burst мрежова активност (работниците изпращат резултатите си на клиента)

Ефективност ($E_n = S_n/n$):



4.3 Таблични данни по нишки

Времената тук са осреднени (по 3 теста за всеки брой нишки)

брой нишки	време за изпълнение	брой нишки	време за изпълнение
1	3116.0656	21	168.3828
2	1700.8008	22	164.7116
3	1190.8138	23	162.3458
4	894.609	24	158.5271
5	732.6707	25	151.0038
6	579.1286	26	147.8263
7	479.4219	27	148.4224
8	450.8666	28	144.9769
9	403.514	29	141.4321
10	351.2554	30	137.5816
11	314.6988	31	134.9972
12	283.931	32	138.7647
13	252.9247	33	135.4976
14	236.0871	34	137.8525
15	221.5748	35	135.1356
16	207.21	36	137.7237
17	197.9808	37	134.621
18	190.3134	38	137.5868
19	182.9724	39	134.2713
20	177.4132	40	136.8628

4.4 Таблични данни по машини

брой машини	време за изпълнение	машини (последен октет от IP адреса им)
1	522.592001792	129
1	525.40900608	139
1	519.013455104	136
2	268.649498112	144,140
2	272.02413824	145,142
2	272.150567936	145,129
3	186.231294976	137,141,146
3	184.337114624	136,142,140
3	179.980595456	143,134,140
4	142.613297152	146,130,135,139
4	141.431089664	136,145,135,139
4	149.255761152	143,140,137,129
5	118.692458496	144,130,137,129,146
5	112.023823104	143,139,132,134,140
5	113.827926528	140,132,143,129,136
6	94.550666496	132,146,143,141,130,135
6	108.538273792	134,129,143,135,141,142
6	95.622235904	145,130,137,139,132,140
7	387.322793472	146,142,136,143,135,144,140
7	89.336597248	132,137,142,134,146,135,141
7	91.65369472	132,136,145,139,143,141,130
8	80.175658752	143,132,135,140,141,134,146,142
8	78.349268736	142,132,130,134,143,135,145,140
8	86.200088064	135,134,142,137,141,136,143,129
9	76.654398464	143,137,129,140,141,136,139,134,146
9	87.671195648	140,134,145,135,139,141,136,146,144
9	75.471955456	135,134,146,141,142,139,129,136,137
10	73.608510208	140,130,141,144,146,143,129,134,142,145
10	70.692721664	146,140,143,142,135,134,130,129,144,139
10	69.910379776	135,146,137,136,134,139,129,132,130,142
11	55.195927552	144,130,132,146,136,142,137,139,145,134,140
11	63.840565504	141,142,136,129,145,143,139,135,140,134,130
11	56.68986624	144,143,146,145,141,134,129,130,139,140,135
12	53.890988032	144,141,130,129,139,137,143,146,135,140,142,136
12	58.921648128	129,143,144,141,134,130,146,137,132,136,139,140
12	58.510476032	146,137,136,139,145,140,132,135,130,134,142,129
13	52.009936384	134,139,145,141,146,135,144,143,137,130,140,132,129
13	53.823009536	136,129,144,141,135,142,132,145,134,143,146,139,130
13	55.163354624	137,145,129,139,130,136,142,143,144,146,140,134,141
14	49.592190464	136,134,139,130,142,141,146,143,140,145,129,135,132,144
14	49.900462592	142,144,146,143,140,135,132,134,137,136,130,145,129,141
14	54.727507968	139,140,132,134,141,137,146,129,142,144,143,135,145,136
15	52.844302592	130,134,132,129,144,137,140,145,141,139,136,143,135,146,142
15	49.135457024	144,146,136,134,129,139,140,143,142,132,137,135,141,145,130
15	52.671005184	139,142,146,130,129,132,144,136,145,135,143,141,137,134,140