

Виртуальная реальность

занятие №8

Рябинин Константин Валентинович

e-mail: icosaeder@ya.ru

jabber: icosaeder@jabber.ru

Пермь, 2012

Фотонная карта (*photon map*) – это множество траекторий фотонов, излучённых источниками света на сцене

- Используется для построения фотореалистичных изображений
- Итоговое изображение формируется фотонами, попавшими на проекционную плоскость (например, на сетчатку глаза наблюдателя)
- Изначальный цвет фотона задаётся источником света, а затем корректируется через столкновения с объектами
- Построение фотонной карты требует колоссальных затрат по времени и памяти, причём порождает множество «холостых» фотонов, не попавших на проекционную плоскость

Алгоритм трассировки луча (*ray tracing*) – это универсальный алгоритм для получения фотореалистичного изображения

Особенности:

- Высокое качество и фотореализм результата
- Универсальность алгоритма
- Единообразное моделирование всех оптических свойств объектов и оптических эффектов
- Прозрачность идеи и лёгкость реализации
- Высокая вычислительная сложность; непригодность для использования в системах реального времени
- Хорошая распараллеливаемость

- В реальном мире на сетчатку глаза наблюдателя попадают лучи света, которые были порождены некоторым источником и прошли некоторый путь, отражаясь и преломляясь
- Задача алгоритма – определить путь, проделанный каждым лучом света
- Идея алгоритма – проследить движение света в обратном направлении (то есть от наблюдателя к сцене, а не наоборот)
- Основные входные данные для алгоритма:
 - Разрешение изображения, которое должно получиться в итоге
 - Объекты трёхмерной сцены:
 - Положение
 - Геометрия
 - Цвет объекта в каждой точке
 - Коэффициент отражения в каждой точке
 - Коэффициент прозрачности в каждой точке
 - Коэффициент преломления в каждой точке
 - Источники света сцены:
 - Положение
 - Геометрия
 - Цвет
 - Интенсивность

● Реализация:

- Через каждую точку изображения от наблюдателя к сцене запускается луч
- Цвет точки определяется цветом луча
- Цвет луча определяется на основании оптических свойств объектов, с которыми этот луч столкнулся
- В результате столкновения в заданной точке возможны ситуации:
 - Объект поглощает луч
 - Объект отражает луч
 - Объект преломляет луч
 - Объект расщепляет луч на отражённый и преломлённый
- В каждом случае цвет луча корректируется в соответствии с цветом поверхности и принятыми правилами корректировки

Затенение (*umbra*) – неосвещённый участок поверхности объекта, освещению которого препятствует его ориентация (нормаль к поверхности образует с вектором падения света тупой угол)

Тень (*shadow*) – неосвещённый участок поверхности объекта, освещению которого препятствует другой объект, находящийся на пути падения света

- В реальном мире природа этих явлений одинакова
- Однако при моделировании этих эффектов используются совершенно различные механизмы, причём механизмы моделирования тени значительно сложнее и в алгоритмическом, и в вычислительном плане

Жёсткая тень (*hard shadow*) – это тень, имеющая резкие границы

Мягкая тень (*soft shadow*) – это тень, имеющая размытые границы

- В реальном мире все тени являются мягкими
- Однако моделирование мягких теней зачастую более сложная задача, как правило, сводимая к получению жёсткой тени и применению к ней фильтра размытия
- Ранее все моделируемые в реальном времени тени были исключительно жёсткими, так как оборудование просто не позволяло получать мягкие тени с необходимой скоростью
- На современном оборудовании мягкие тени в реальном времени не представляют особой проблемы и активно используются

Наиболее простой способ моделирования теней – **использование заранее подготовленной текстуры**, которая накладывается на объекты и уже содержит в себе «тёмные пятна» теней

- Нет никаких затрат на вычисление теней в реальном времени
- Допустимо использовать только в случае статических объектов и статических источников света
- Проблема состоит в подготовке соответствующих текстур – как правило для этого используются программы трёхмерного моделирования

В ряде случаев тень от объекта может быть представлена **спрайтом**

- Спрайт масштабируется и позиционируется в зависимости от взаимного расположения источника света и объекта
- На спрайт накладывается заранее подготовленная текстура, приближённо совпадающая с контуром объекта, который получается путём проектирования объекта на плоскость из точки источника света
- Подход приемлем только в том случае, если тень падает на ровную поверхность, так как спрайт всегда остаётся плоским (чаще всего используется для имитации тени от персонажа, перемещающегося по некоторому ровному субстрату)
- Для упрощения текстурой может быть ортографический контур объекта
- О физической точности и высоком качестве результата моделирования не может быть и речи

Значительно более хороших результатов можно добиться, используя **карту теней** (*shadow mapping*)

- Выполняется рендеринг сцены из источника света
- Данные из z-буфера сохраняются в виде текстуры
- При рендеринге сцены из камеры осуществляется проектирование подготовленной текстуры из позиции источника света на сцену. Таким образом, для каждой точки сцены можно узнать соответствующее значение z-буфера из первого рендеринга (оно будет равно значению в точке на проекции текстуры)
- Для каждой точки сцены, видимой из камеры, определяется расстояние до источника света. Если это расстояние больше соответствующего данной точке значения z-буфера первого рендеринга, значит точка находится в тени (на пути света находится какой-то объект, данные о глубине которого и были сохранены в z-буфере). Иначе точка освещена
- Подход порождает жёсткие тени
- Подход требует двух проходов рендеринга
- Ввиду ограниченной точности z-буфера высока вероятность возникновения артефактов изображения
- Для уменьшения артефактов, в первом проходе объекты рисуются с отсечением передних граней. Это приводит к тому, что в z-буфер записываются только глубины тех граней объекта, которые находятся дальше от источника света, а они в тени по определению, так что для них результат сравнения расстояния не играет роли

Одним из наиболее популярных методов моделирования теней является метод

теневого объема / трафаретных теней
(*shadow volumes / stencil shadows*)

- Для каждого объекта конструируется его теневой объём, то есть область пространства, которая затенена данным объектом
- При рендеринге определяется, попадает ли данная точка в какой-либо теневой объём, и в зависимости от этого определяется её освещённость
- Использовать чисто геометрические расчёты попадания в теневой объём крайне неэффективно, поэтому на практике для отделения освещённых точек от затенённых используют буфер трафарета
- **Буфер трафарета** (*stencil buffer*) – это матрица, размерность которой совпадает с размерностью буфера кадра, а элементами являются числа, фактическое назначение которых может быть определено программистом
- Теневые объёмы конструируются как полигональные модели «бесконечной» длины (длины, заведомо большей, чем протяжённость сцены), которые затем визуализируются на ряду с объектами сцены
- Во время этого «предварительного» рендеринга определяется, какие точки сцены попали внутрь теневого объёма, и для них устанавливается определённое значение в буфере трафарета (для такого определения существует целый ряд методик)
- Затем сцена визуализируется без теневого объёма, а освещённость точек определяется на основе соответствующих им значений в буфере трафарета

Одним из наиболее популярных методов моделирования теней является метод

теневого объема / трафаретных теней
(*shadow volumes / stencil shadows*)

- Подход (без каких-либо модификаций) порождает жёсткие тени
- Подход требует минимум двух проходов рендеринга
- Нетривиальной задачей является конструирование самих теневого объема

→ Более подробно о методах создания теней можно узнать по ссылкам

● Карты теней:

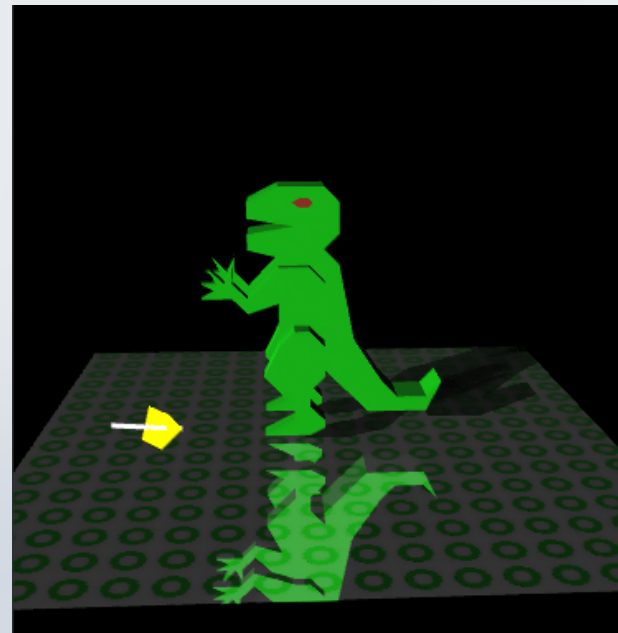
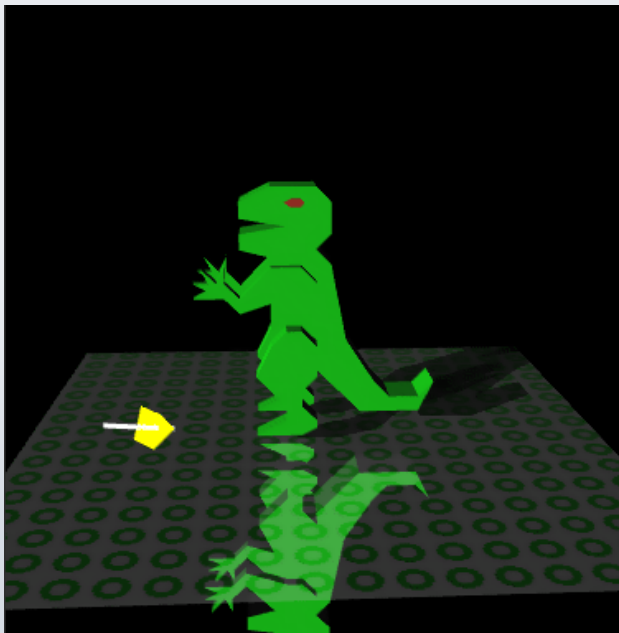
- <http://www.paulsprojects.net/tutorials/smt/smt.html>
- <http://www.gamedev.ru/code/articles/ShadowMapGLSL>
- <http://www.gamedev.ru/code/articles/?id=4177>
- <http://code.google.com/p/gl33lessons/wiki/Lesson06>

● Теневые объёмы:

- http://joshbeam.com/articles/stenciled_shadow_volumes_in_opengl/
- <http://nehe.gamedev.net/tutorial/shadows/16010/>

Отражение – появление на поверхности объекта изображения окружающей сцены

- В ряде случаев для моделирования отражения достаточно:
 - Выполнить один рендеринг сцены из камеры, устанавливая для отражающего объекта значения в буфере трафарета
 - Преобразовать матрицу проекции соответствующим образом
 - Выполнить рендеринг окружения (без отражающего объекта), записывая (с учётом альфа-смешивания) в буфер цвета значения только для точек, имеющих ненулевые значения в буфере трафарета

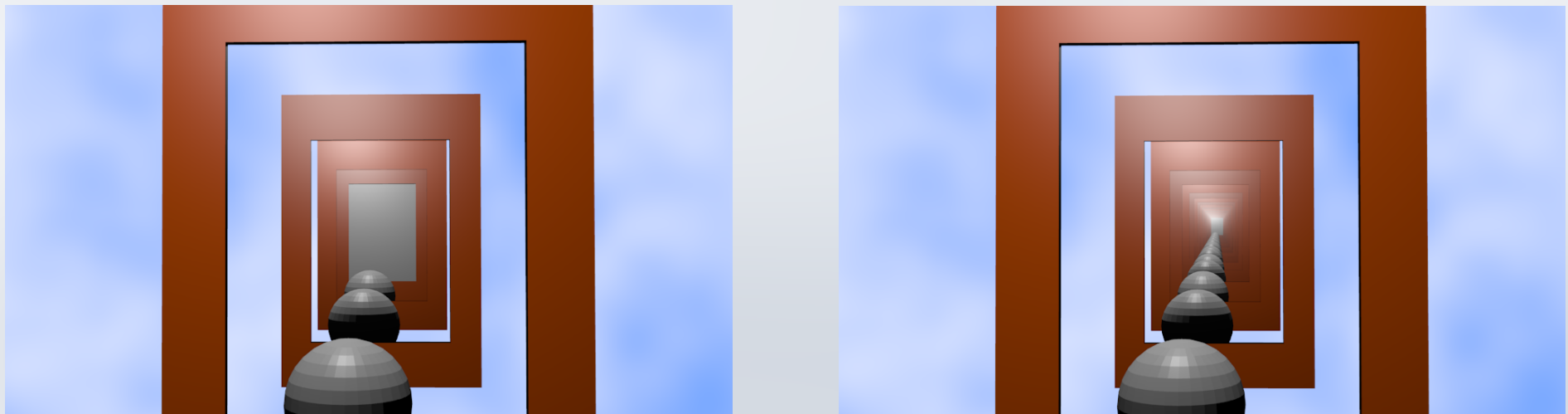


Отражение – появление на поверхности объекта изображения окружающей сцены

- В ряде случаев для моделирования отражения достаточно:
 - Выполнить один рендеринг сцены из камеры, устанавливая для отражающего объекта значения в буфере трафарета
 - Преобразовать матрицу проекции соответствующим образом
 - Выполнить рендеринг окружения (без отражающего объекта), записывая (с учётом альфа-смешивания) в буфер цвета значения только для точек, имеющих ненулевые значения в буфере трафарета
- Такой метод, однако, пригоден только для плоских отражающих поверхностей, причём, при условии отсутствия множественных отражений

Множественное отражение – это ситуация, когда в отражающем объекте отражается другой отражающий объект

- Возникает «проблема двух зеркал» (ситуация, когда два зеркала стоят напротив друг друга, а наблюдатель стоит между ними)
- Адекватно проблема множественных отражений решается только использованием трассировки луча (или схожих по принципу действия алгоритмов)
- Даже при использовании трассировки луча, отражения не могут вычисляться бесконечно: в алгоритме присутствует параметр максимальной глубины самоотражений



Для моделирования отражения на произвольной поверхности, используется **карта среды**

Карта среды (*environment map*) – это текстура, содержащая в себе изображение окружающей объект сцены

- Карты среды бывают сферические (одно изображение) или основанные на гранях (тетраэдрическая, кубическая, октаэдрическая, ...). Наиболее популярна **кубическая карта**
- Камера помещается в центра отражающего объекта и выполняется максимум шесть рендерингов (во всех ортогональных направлениях)
- Из полученных шести (или менее) изображений формируется текстура, которая и накладывается на отражающий объект
- Как правило, используется меньше шести изображений: не имеет смысла создавать текстуру отражения для частей объекта, которые не видны из точки положения наблюдателя
- Проблему двух зеркал данный подход не решает, так как даёт возможность создать только отражение единичной глубины
- При наложении карты среды на объект используются данные о кривизне поверхности, на основе которых можно сгенерировать текстурные координаты, плавно искажающие текстуру и имитирующие реалистичные оптические эффекты кривого зеркала
- Для работы с картами среды (в частности, с кубической картой) в библиотеках визуализации есть соответствующие средства

Прозрачность – это ситуация, когда сквозь объект частично видна закрываемая им часть сцены

→ В самом простом случае прозрачность моделируется при помощи альфа-смешивания и требует лишь сортировки объектов по удалённости

Преломление – это искажение прозрачным объектом видимой сквозь него части сцены, основанное на кривизне его поверхности и на свойствах его материала

- Для моделирования преломлений без трассировки луча также используется карта среды
- Проблема «двух зеркал» видоизменяется, но не теряет актуальности (два отражающе-преломляющих объекта в ряд)
- Основная идея при наложении карты среды для моделирования преломления – корректный учёт оптических коэффициентов при генерации текстурных координат
- Библиотеки визуализации предоставляют генераторы текстурных координат, принимающие на входе кубическую карту и направление выборки из неё в заданной точке
- Направление выборки считается через коэффициенты преломления
- Работа с картами среды эффективно выполняется на шейдерах

Каустика – это сконцентрированные на небольшой площади лучи света, за счёт которых в пределах этой площади повышается яркость объектов

- Каустика – один из наиболее сложных для моделирования оптических эффектов, но вместе с тем этот эффект резко повышает реалистичность изображения
- В ряде случаев каустика может быть смоделирована спрайтом (по аналогии с тенью)
- Чаще всего для моделирования каустики используются фотонные карты
- Для моделирования каустики в реальном времени может быть использована **фотонная карта в пространстве изображения** (*Image Space Photon Mapping*) – без построения лучей света на сцене и поиска геометрических пересечений луча с трёхмерными объектами
- Однако даже с использованием такого подхода для получения качественного результата необходимо произвести несколько промежуточных визуализаций
- Бонусом при использовании фотонной карты является одновременное получение и тени от объекта

- Более подробная информация о моделировании таких оптических свойств, как преломление и каустика, может быть найдена в статье:
Моделирование стеклянных поверхностей –
<http://www.uraldev.ru/articles/id/39/page/1>

