

Bachelorarbeit

Analyse der Qualität von Top-Down erzeugten Wide BVHs in statischen 3D-Szenen

Nick Garczorz

9. Februar 2026

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Erstgutachter:in: Dr. Andreas Abels
Zweitgutachter:in: Dr. Markus Brenneis

Hinweise zu verwendeten Hilfsmitteln

Für Teile des Entstehungsprozesses dieser Arbeit wurden Large-Language-Models (Sonnet 4.5, Opus 4.5, GPT 5.2) verwendet. Dies geschah im Rahmen von Programmierunterstützung und sprachlicher Glättung, sowie Strukturierung des schriftlichen Teils.

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, die vorliegende Bachelorarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet zu haben. Alle Stellen, die aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht worden. Diese Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Ort, Datum

Unterschrift

Zusammenfassung

Bounding Volume Hierarchies (BVHs) gehören zu den wichtigsten Beschleunigungsdatenstrukturen zur effizienten Berechnung von Ray-Szenen-Schnittpunkten in der Bildprojektion. Während Wide BVHs (Verzweigungsgrad $k > 2$) bereits im Zusammenhang mit Optimierung durch GPU-Berechnung untersucht werden, ist es weniger klar, ob sie auch einen praktischen Vorteil durch ihre Struktur bieten, die über die Parallelisierbarkeit hinausgeht. Falls auch eine Verbesserung bei serieller Berechnung auf der CPU gesehen werden kann, ergibt das neue Einblicke in die Optimierungsmöglichkeiten durch Wide BVH.

Diese Arbeit untersucht Top-Down konstruierte BVH in statischen dreidimensionalen Szenen für Verzweigungsgrade $k \in \{2, 4, 8, 16\}$. Dies geschieht unter Berücksichtigung von drei Splitting-Verfahren (Median, Surface Area Heuristic und Binned Surface Area Heuristic), sowie zwei Methoden zur Erzeugung von Wide BVHs (k-way splitting und binary BVH collapsing). Dabei steht die Traversal-Time als primäres und die Construction-Time als sekundäres Qualitätsmerkmal im Fokus. Zudem wird durch eine Kombination der beiden Qualitätsmetriken das Szenario einer dynamischen Szene modelliert.

Für statische Szenen zeigt $k = 4$ gegenüber der Referenz $k = 2$ keinen einheitlichen Trend für alle Kombinationen an Parametern. Abhängig von Splitting-Verfahren und Wide BVH Erzeugungsmethode liegen die dazugehörigen Speedups zwischen 0,932 und 1,234. Insbesondere der Median-Split in Kombination mit collapsing erzeugt schlechtere Traversal-times gegenüber der binären Referenz, während SAH und BSAH häufiger Verbesserungen aufzeigen. Für größere Verzweigungsgrade verschlechtern sich die Traversal-Times über alle Konfigurationen mit Speedups zwischen 0,529 und 0,866 für $k = 8$, sowie nochmal deutlich schlechtere für $k = 16$ mit Speedups zwischen 0,077 und 0,666. Dabei ist die Streuung dieser Werte stark abhängig von der gewählten Wide BVH Erzeugungsmethode.

Im direkten Vergleich zwischen k-way splitting und collapsing zeigt sich, dass die Verfahren keine gleichwertigen Wide BVH erzeugen. Während der Unterschied für $k = 4$ noch stark abhängig vom gewählten Splitting-Algorithmus, mit Speedups nahe 1, ist, ist k-way splitting für $k \geq 8$ in allen untersuchten Szenen für alle Splitting-Algorithmen schneller. Für $k = 16$ liegt der Vorteil teils sogar bei einer ungefähr 2,5-fachen bis 6-fachen besseren Geschwindigkeit gegenüber der Nutzung von collapsing.

Für das dynamische Modell ergibt sich ein differenziertes Bild. Während $k \geq 8$ für alle Fälle schlechtere Ergebnisse als die binäre Referenz liefern, kann k-way splitting in ausgewählter Konfiguration, genaugenommen BSAH in großen Szenen, durch immer kleinere Construction-Times trotz schlechterer Traversal-Times gegenüber $k = 2$ überwiegen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Wide BVH im Kontext serieller Berechnung auf der CPU nur unter spezifischen Parametern einen praktischen Nutzen liefern können. Je nach Splitting-Algorithmus und Erzeugungsmethode kann $k = 4$ einen kleinen aber signifikanten Vorteil liefern. Dagegen sind allgemein $k \geq 8$ nicht zu empfehlen und sollten vor allem bei Erzeugung durch collapsing nicht in Betracht gezogen werden. Die Aussagekraft dieser Ergebnisse ist durch die kleine Stichprobe an relativ kleinen Szenen, sowie die Beschränkung auf die Berechnung von Primärstrahlen begrenzt. Dadurch bietet sich weitere Forschung unter Berücksichtigung einer breiteren Szenen- und Ray-Verteilung an.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
1.1	Motivation	6
1.2	Thema und fachliche Einordnung	6
1.3	Zielsetzung	6
1.4	Abgrenzung zu vorherigen Arbeiten	8
1.5	Vorgehensweise	8
2	Grundlagen	9
2.1	Modell	9
2.2	Axis Aligned Bounding Box	9
2.3	Bounding Volume Hierarchy	9
2.3.1	Wide Bounding Volume Hierarchy	10
2.3.2	Traversal	10
2.3.3	Kostenmodelle	10
2.3.4	Construction	11
3	Methoden	13
3.1	Aufbau	13
3.1.1	Überblick	13
3.1.2	Reproduzierbarkeit	14
3.1.3	Datenmodell	14
3.2	Algorithmenanalyse	15
3.2.1	Traversal	15
3.2.2	Construction	16
3.2.3	Collapse	20
4	Ergebnisse	21
4.1	Korrektheit	21
4.2	Traversal	21
4.3	Wide BVH Konstruktionsmethode	22
4.4	Dynamisches Modell	23
5	Diskussion	26
5.1	Interpretation: Einfluss des Verzweigungsgrades auf die Traversal	26
5.2	Interpretation: K-way splitting gegen collapsing	27
5.3	Interpretation: Dynamisches Modell	28
5.4	Literaturkontext	29
5.5	Limitationen	29
5.6	Ausblick	30
6	Fazit	31
7	Appendix	33
7.1	Quellcode	33
7.2	Messdaten	33

1 Einleitung

1.1 Motivation

Effiziente Kollisionserkennung hat grundlegenden Nutzen in diversen Feldern, über physikbasierte Simulation und Robotik, bis hin zu Darstellungen in Animation und Videospielen [En2]. Im Fall von Animation und Bildgebung im Allgemeinen handelt es sich vor allem um Kollisionen einfacher geometrischer Formen, häufig Geraden oder Strahlen, Dreiecke und Quader. Unter Zuhilfenahme dieser einfachen Werkzeuge lassen sich komplexe dreidimensionale Szenen mit einfachen Mitteln berechnen und darstellen. Für jeden Bildpunkt werden Strahlen, genannt *Rays*, auf die digitale Szene geworfen. Diese besteht in gängiger Praxis aus einer Ansammlung von Dreiecken, genannt *Polygone* oder anderen fundamentalen Formen, die allgemein als *Primitives* bezeichnet werden. Um herauszufinden, ob und wo es eine Kollision zwischen einem Ray und einem bestimmten Polygon gibt, kann man beispielsweise den weitverbreiteten Algorithmus von Möller und Trumbore [MTre1] verwenden. Wenn es einen Treffer gibt, lässt sich aufbauend auf Position und Abstand des Schnittpunktes der korrekte Farbwert für den Pixel berechnen. Diese Rechnung müsste man naiv gesehen für jede Kombination aus Rays und Primitives wiederholen, um ein vollständiges Bild zu generieren.

1.2 Thema und fachliche Einordnung

Um den Vorgang zu beschleunigen, kommen zwei Datenstrukturen ins Spiel: Die *Axis Aligned Bounding Box (AABB)* und darauf aufbauend die *Bounding Volume Hierarchy (BVH)* [GCmr2]. Eine AABB definiert achsenorientierte obere und untere Schranken für Teilmengen von Primitives in Form eines Quaders, der diese eng im Raum einschließt. Durch die Einführung von AABB lassen sich die nötigen Ray-Primitive-Kollisionstests, auch *Intersection-Tests* genannt, verringern, indem man für jeden Ray erst die Kollision mit den umschließenden AABBs überprüft. Wenn es keine Kollision mit der umschließenden Bounding Box gibt, kann bereits von vornherein ausgeschlossen werden, dass es eine Kollision mit den innenliegenden Primitives gibt. Um den Vorteil dieses Verfahrens effektiv zu nutzen, kann man nun rekursiv die eingeschlossenen Teilmengen wieder aufteilen und mit AABBs umschließen. Dadurch lassen sich die Bounding Boxes in eine hierarchische Reihenfolge bringen, die eine Baumstruktur aufweist. Diese Struktur ist eine Bounding Volume Hierarchy. Abbildung 1.1 zeigt die AABBs einer BVH in einem praktischen Beispiel. Durch eine BVH wird die Laufzeit auf ein Niveau gesenkt, das typischerweise bei geeigneter Ray-Verteilung logarithmisch von der Anzahl an Primitives in der Szene abhängt, was die Zeit für ein fertig gerendertes Bild drastisch sinken lassen kann. Diesen Vorteil erkaufte man sich durch das Einführen des zusätzlichen Konstruktionsschrittes, der in Abwägung dazu steht. Die sinnvolle Konstruktion einer BVH ist ein Kernpunkt dieser Arbeit.

1.3 Zielsetzung

Es existieren Konstruktionsverfahren verschiedener Komplexitätsklassen, deren Endprodukt sich auf die *Traversal-Time (Renderzeit)* auswirkt. Von der *Construction-Time (Kon-*

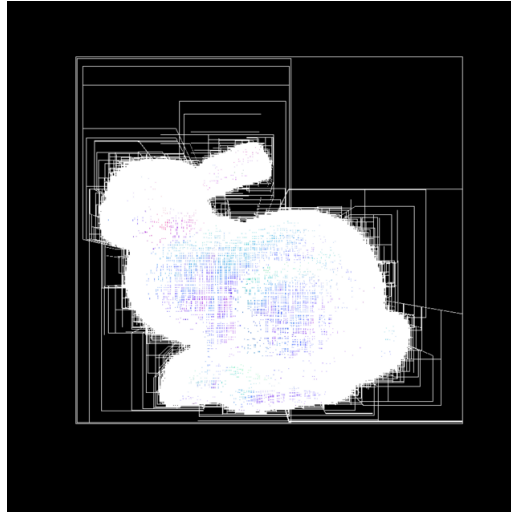


Abbildung 1.1: Stanford Bunny mit sichtbaren Bounding Boxes

struktionszeit) lässt sich die Nutzbarkeit einer BVH in dynamischen Szenen, also Szenen mit bewegten Objekten, ableiten. Die Traversal-Time ist das Hauptqualitätsmerkmal für eine BVH, da sich durch niedrigere Zeiten höhere Auflösungen und Bildwiederholraten, sowohl in statischen wie auch dynamischen Szenen, realisieren lassen. Ein genutzter Vorteil der Baumstruktur ist, dass sich sowohl Construction (Konstruktion) als auch Traversal (Durchsuchung) auf GPUs parallelisieren lassen. Dabei spielt auch die Konstruktion mit höheren Verzweigungsgraden eine Rolle, wobei man auch dies durch unterschiedliche Erzeugungsverfahren erreichen kann, wie dem *k-way splitting* oder durch *collapsing* (Kollabierung) der Hierarchie. Diese Art von BVH wird *Wide BVH* (Weite BVH) oder auch *BVHk* genannt. Ziel der Arbeit ist die Analyse verschiedener Konstruktionen von Wide BVHs mit Hinblick auf Einsparung in Traversal- aber auch Construction-Time in statischen Szenen. Diese Art von BVH ist bereits in der parallelisierten Berechnung mit GPUs weiter verbreitet, im Rahmen dieser Arbeit wird allerdings eine serielle Berechnung auf der CPU untersucht und damit die algorithmischen Vor- und Nachteile von Wide BVH. Dabei sollen die Ergebnisse abhängig von dem verwendeten Verfahren der Konstruktion, dem Verzweigungsgrad der Hierarchie und der Primitive-Anzahl der Szene beleuchtet werden. Hieraus haben sich drei Problemfragen ergeben, die den Umfang dieser Arbeit definieren:

- Wie verändert sich die Traversal-Time bei Top-Down-Konstruierten Wide BVHs für Verzweigungsgrade $k \in \{2, 4, 8, 16\}$ in statischen Szenen?
- Unterscheidet sich die Traversal-Time der BVHs zwischen direktem k-way splitting und collapsing einer binären BVH abhängig von der gewählten statischen Szene?
- Wie verändern sich Construction- und Traversal-Time als kombinierte Qualitätsmetrik für die Modellierung dynamischer Szenen mit Bezug auf das gewählte Splitting-Verfahren jeweils über $k \in \{2, 4, 8, 16\}$?

Die Analyse soll dabei auf einer selbstimplementierten Testbench stattfinden und anschließend mit unabhängigen T-Tests ausgewertet werden. Mittelwerte, sowie Konfidenzintervalle dienen zur späteren Diskussion der Ergebnisse.

1.4 Abgrenzung zu vorherigen Arbeiten

In der zugrundeliegenden Arbeit werden lediglich statische dreidimensionale Szenen untersucht. Verfahren die darauf abzielen die BVH dynamisch anzupassen (Refitting etc.) werden nicht verwendet. Trotzdem wird in späteren Kapiteln ein Modell für dynamische Szenen auf Grundlage der Datensätze erarbeitet.

Zudem werden ausschließlich Top-Down-Konstruktionsmethoden verwendet, da diese in Forschung und Lehre weit verbreitet und einfacher zu implementieren sind [Mr2].

Die verglichenen Datenstrukturen sind lediglich BVH bzw. Wide BVH. Es werden keine anderen Beschleunigungsstrukturen, wie k-d-Trees betrachtet. Wide BVHs werden im Vergleich zu ihrer binären Referenzimplementation untersucht.

Es werden ganz explizit verschiedene Verfahren zur Konstruktion von Wide BVHs untersucht und verglichen. Das sogenannte k-way splitting, also das Partitionieren der Menge in k Teilmengen in einem Iterationsschritt entlang einer Achse, ist das erste untersuchte Verfahren. Auf der anderen Seite steht das collapsing bei dem Nodes einer binären Hierarchie nach der Konstruktion mit ihren Kindern verschmolzen werden, um den Verzweigungsgrad zu verdoppeln.

Es werden lediglich Median-Split und SAH-Split, sowie die Optimierungsvariante binned SAH-Split untersucht, keine komplexeren Varianten wie Spatial-Splits. Zudem ist die Anzahl der Bins auf 16 festgelegt. Der Fokus soll nicht auf den verwendeten Algorithmen, sondern auf den Auswirkungen der Verfahren bezüglich dem Verzweigungsgrad liegen.

Die gemessenen Metriken beziehen sich auf CPU-Zeit, also lineare Berechnungen. Spezielle Raytracing-Hardware oder parallelisierte Messergebnisse werden nicht untersucht, da der Fokus auf Gewinn durch strukturelle Eigenschaften der Hierarchien liegen soll.

Die bei der Traversal-Time verwendeten Rays sind lediglich *Primärstrahlen*, also direkte Strahlen zwischen virtueller Kamera und Szene. Dadurch fallen Verfahren wie Reflektion, Refraktion o.Ä. aus der Bewertung, was die Vergleichbarkeit vereinfacht und die Komplexität verringert.

Die Qualität einer BVH wird rein durch die Traversal-Time definiert. Andere Aspekte wie zum Beispiel Bildqualität durch Verwendung verschiedener Nachbearbeitungen sind nicht Teil der Untersuchung.

Die Besonderheit dieser Arbeit ist, dass Wide BVH komplett außerhalb des Kontext der Parallelisierbarkeit analysiert werden und alle Berechnungen seriell auf der CPU ausgeführt werden. Es wird explizit die gesamte serielle Zeit der Algorithmen untersucht, um Veränderungen durch Struktur der BVHs zu ermitteln.

Ziel ist es einzuschätzen, ob die Möglichkeit der parallelisierten Berechnung besser genutzt werden kann, durch z.B. mehr untersuchte Rays oder höhere Auflösungen, statt möglicherweise ineffiziente Erhöhung des Verzweigungsgrads.

1.5 Vorgehensweise

Zuerst wird in die benötigten Grundlagen und die Terminologie des Raytracings eingeführt. Darunter zählen Rays, AABBs und BVH-Construction, sowie Traversal. Darauf folgend werden die implementierten Algorithmen und der experimentelle Aufbau, wie auch das dazugehörige Datenmodell beschrieben. Nach der Vorstellung der Messergebnisse, werden diese anschließend diskutiert, Limitationen aufgezeigt und die Ergebnisse in den Literaturkontext eingeordnet. Zuletzt wird ein Fazit ausgeführt, welches die zentralen Erkenntnisse zusammenfasst.

2 Grundlagen

2.1 Modell

Für das weitere Vorgehen werden unter Primitives immer Polygone, also Dreiecke, verstanden, da die verwendeten Szenen in diesem Format vorliegen und es auch sonst in den meisten Anwendungsfällen als Standard gesehen wird. Polygone werden durch ihre drei Eckpunkte definiert, die jeweils durch dreidimensionale Vektoren beschrieben werden. Zudem wird für die Vereinfachung von Berechnungen der Mittelpunkt des Polygons bestimmt, *Centroid* genannt. Eine zusammenhängende Struktur aus Polygonen wird als *Mesh* verstanden.

Wenn sich im Traversal-Schritt die Frage stellt, ob ein Ray ein Primitive schneidet, stellt sich eigentlich die Frage, ob ein bestimmtes Primitive das erste ist, was der untersuchte Ray schneidet. Man spricht hier von einem *closest hit test* [Mr2].

2.2 Axis Aligned Bounding Box

Um Construction und Traversal von Nodes einer BVH möglichst einfach zu gestalten, müssen einige Punkte gegeben sein:

- Nodes müssen eine möglichst performante Möglichkeit bieten, die mögliche Kollision zwischen einem Ray und ihren Primitives zu überprüfen.
- Die räumlichen Grenzen von Nodes sollen möglichst einfach berechnet werden können.
- Nodes sollen möglichst wenig Speicherplatz verbrauchen, bzw. möglichst wenig Zusatzinformationen benötigen.

Die am häufigsten verwendete Datenstruktur, die diese Punkte miteinander vereint, ist die Axis Aligned Bounding Box. Man kann sie sich als einen an den Koordinatenachsen ausgerichteten Quader vorstellen, der die darin enthaltenen Primitives möglichst eng einschließt. Die räumlichen Grenzen lassen sich durch zwei Vektoren, die die oberen und unteren Schranken der Box beschreiben leicht definieren. Diese Vektoren lassen sich durch die Grenzen der enthaltenen Primitives effizient ermitteln.

Die Kollision mit Rays ist durch die *SLAB-Methode* sehr performant [KKya1]. Hierbei wird ein Ray achsenweise mit den durch die AABB definierten Begrenzungsebenen getestet. Für jede Raumachse existieren paarweise zwei parallele Ebenen, die eine obere und untere Schranke darstellen. Für jede Achse wird ein Parameterintervall für die Ein- und Austrittsparameter des Rays bestimmt. Eine Kollision liegt nur dann vor, wenn sich die Intervalle über alle Achsen überlappen.

2.3 Bounding Volume Hierarchy

Eine BVH ist im Kern eine Baumstruktur, die eine hierarchische Partitionierung der Primitives in der Szene erwirkt. Um einen inneren Node zu definieren, benötigt man eine AABB, sowie Referenzen zu den eingeschlossenen Primitives und Referenzen zu ihren Child-Nodes. Die AABBs von Child-Nodes befinden sich immer innerhalb der Grenzen der AABB ihres

Parent-Nodes. Es ist allerdings möglich, dass die AABBs der Child-Nodes sich überschneiden. Die Wurzel ist gleich definiert. Die Leaf-Nodes der Datenstruktur sind konzeptionell jene, deren Menge an Primitives kleiner gleich dem festgelegten Verzweigungsgrad sind. Qualitätsmerkmale einer BVH sind in etwa wenig Überschneidungen von AABBs, AABBs mit möglichst kleinen Flächeninhalten und möglichst wenig Kollisionsüberprüfungen mit Primitives [AKLase2].

Dabei hängt die Qualität einer BVH von der verwendeten Konstruktionsmethode ab, welche wiederum variierende Komplexität haben. Häufig existiert eine Abwägung zwischen Construction und Traversal-Time.

2.3.1 Wide Bounding Volume Hierarchy

Wide BVH werden für das Arbeiten mit Grafikkarten immer interessanter, da sich durch die erweiterte Breite der BVH noch mehr Möglichkeiten für parallelisiertes Arbeiten ergeben. Dabei existiert für die untersuchten Algorithmen immer eine Referenzmethode zur Erstellung von Binärbäumen. Die untersuchten Verzweigungsgrade sind vielfache von Zwei. Dadurch wird die Vergleichbarkeit zwischen den verschiedenen Konstruktionsmethoden gewährleistet, da das Collapse-Verfahren in dieser Implementierung auf Binärbäumen basiert. Die direkte Konsequenzen von Wide BVH sind eine geringere Tiefe und mehr Kollisionschecks mit Child-Nodes pro Node. Vor- und Nachteile bezogen auf Construction und Traversal werden innerhalb dieser Arbeit untersucht.

2.3.2 Traversal

Der Traversal-Schritt ist der Kerngrund für die Verwendung einer BVH. Die Traversal-Time zu minimieren ist ihre Hauptaufgabe. Die Traversal geschieht dabei Top-Down durch die Hierarchie. Falls es eine Kollision zwischen Ray und AABB eines Nodes gibt, sollen auch die Child-Nodes, bzw. bei einem Blatt die Primitives, überprüft werden. Falls nicht, kann der gesamte Teilbaum ausgelassen werden. Die Reihenfolge wird hier durch einen Stack gegeben. In diesem Fall handelt es sich um eine Art der Tiefensuche mit frühem Abbruchkriterium pro Teilbaum. Die Zeiten für einen AABB-Test und einen Primitive-Test unterscheiden sich, wodurch sich ein weiteres Abbruchkriterium ergeben kann. Dies geschieht, indem man die Zeit für Ray-Primitive-Kollision, die Dauer des Durchsuchens eines Teilbaums und die Menge an Primitives im Teilbaum in eine Kostengleichung einträgt. Es existieren auch Vereinfachungen dieser Gleichung, welche im folgenden Schritt erklärt werden.

2.3.3 Kostenmodelle

Es gibt eine Reihe von sogenannten *Traversal-Cost-Models* [MBrr2]. Hierbei gibt es eine *Cost-* bzw. *Loss-Function*, die bei der Konstruktion des Baumes verwendet wird, um den für die Funktion optimalen Split zu finden.

Das Grundgerüst der Kostenfunktion sieht in den meisten Fällen ähnlich aus und unterscheidet sich je nach Heuristik in der gemessenen Wahrscheinlichkeit, mit der der Teilbaum eines gegebenen Nodes besucht wird. Dabei entsprechen die Kosten eines inneren Nodes N :

$$c(N) = c_T + \sum_{N_{child}} P(N_{child} \mid N) c(N_{child})$$

Dabei entspricht c_T der durchschnittlichen Zeit für einen Schritt, während der Traversal und N_{child} wird als Iterator über alle Kinder des Nodes N verstanden.

Falls es sich nicht um einen inneren Node handelt, ist die Kostenfunktion $c(N) = c_I |N|$ mit Ray-Primitive-Intersection-Time c_I und Anzahl an Primitives in Node $|N|$.

Das bekannteste Kostenmodell zur Konstruktion einer BVH ist die *Surface Area Heuristic*, welche die in dieser Arbeit untersuchte Heuristik darstellt. Es existieren allerdings eine ganze Reihe an Modellen wie zum Beispiel die *Ray Distribution Heuristic (RDH)*, *Occlusion Heuristic (OH)* oder *End-point Overlap Heuristic (EPO)* [Mr2], um eine Auswahl zu nennen, deren Untersuchung nicht Teil dieser Arbeit ist.

2.3.4 Construction

Die Konstruktion von BVH wird klassischerweise entweder Top-Down oder Bottom-Up durchgeführt. Der Großteil der verwendeten Algorithmen sind Top-Down-Construction Algorithmen, welche exklusiv in dieser Arbeit besprochen werden.

Median Split

Die naivste Partitionsstrategie ist der Median Split. Dabei wird die entlang einer Achse sortierte Menge an Primitives am Median geteilt. Das wird rekursiv für die neu entstandenen Teilmengen wiederholt, bis ein festgelegtes Abbruchkriterium erreicht wird. Sie basiert damit nicht auf einem Kostenmodell und eignet sich vor allem wegen ihrer Einfachheit für den Vergleich. Sie besitzt *de facto* den kleinsten Overhead für die Konstruktion, da keine Abwägung der Teilmengen nötig ist. Die Idee ist, dass dadurch strukturelle Änderungen der BVH klarer herausstechen.

Surface Area Heuristic Split

Dagegen stehen Traversal-Kostenmodelle wie die Surface Area Heuristic (SAH). Von ihr leiten sich einige spezialisierte Partitionierungsstrategien ab, wovon eine auch näher in dieser Arbeit besprochen wird.

Die Grundidee ist es, die Wahrscheinlichkeit, dass ein Ray auf die AABB eines Nodes trifft, als geometrische Wahrscheinlichkeit zu sehen. Das bedeutet, dass der Flächeninhalt der AABB einer Node mit den potenziellen Flächeninhalten ihrer Child-Nodes ins Verhältnis gesetzt werden [MBrr2]. Daraus ergibt sich, dass kleinere Flächeninhalte die Kostenfunktion minimieren, also als besser gesehen werden. Die SAH berücksichtigt dabei nicht die tatsächliche Ausrichtung und Verteilung von Rays.

$$P(N_{child} | N)_{SAH} = \frac{Area(N_{child})}{Area(N)}$$

Um die Kostenfunktion zu minimieren, muss jeder mögliche Split untersucht werden. Da das Kostenmodell verwendet wird um Vergleichswerte zu erstellen und nicht absolute Werte zu errechnen, können Konstanten, wie die Traversal-Time des Teilbaums oder die Zeit für die Kollisionserkennung vernachlässigt werden, was die Funktion stark vereinfacht.

Theoretisch lassen sich durch die Verwendung dieser Konstanten und das Berechnen absoluter Werte ein neues Abbruchkriterium für das Erstellen einer BVH ermitteln, allerdings müssten diese Konstanten im besten Fall vorher empirisch bestimmt werden. Da ein optimales Kostenmodell nicht der Schwerpunkt dieser Arbeit ist, wurde dies nicht behandelt.

Binned Surface Area Heuristic

Die Binned Surface Area Heuristic (BSAH) ist eine Abwandlung der SAH. Sie verwendet das gleiche Kostenmodell, hat allerdings einen implementationsspezifischen Unterschied. Statt Splits zwischen jeden Primitives zuzulassen, werden die Primitives vorerst entlang der Achse in eine beliebige Menge Bins, im diesem Falle 16, einsortiert. Dann wird der optimale Split zwischen diesen Bins ermittelt. Der Vorteil ist, dass lediglich ein Bruchteil an Berechnungen gemacht werden muss, um einen Split zu berechnen. Dieser Gewinn in der Construction-Time geht allerdings gegebenenfalls auf Kosten der BVH-Qualität.

3 Methoden

3.1 Aufbau

3.1.1 Überblick

Verglichen werden BVH in verschieden großen Szenen, die sich in Konstruktionsalgorithmus und Verzweigungsgrad unterscheiden. Die Untersuchten Algorithmen sind der *Median Split*, *Surface Area Heuristic Split* und *Binned Surface Area Heuristic Split*. Als Referenz wird in jedem Fall ein Testdurchlauf mit der Konstruktion einer BVH mit Verzweigungsgrad $k = 2$ durchgeführt. Zudem werden $k = 4$, $k = 8$ und $k = 16$ untersucht, wobei jeweils eine Variante in der die binäre BVH collapsed wird, um die höheren Grade zu erreichen und eine Variante mit direktem k-way splitting existiert. Jeder erzeugte Frame hat eine Auflösung von $500 * 500$ Pixeln, was einer Menge von 250.000 Primärstrahlen pro berechnetem Bild bzw. Traversalschritt entspricht. Innerhalb der Szenen wird eine einfache Kamerafahrt in 36 Frames unterteilt. Bei der Kamerafahrt handelt es sich um einen einfachen Pfad um den Ursprung der Szene, bei dem dieser stets im Mittelpunkt steht. In den meisten Szenen rotiert damit die Kamera um ein Objekt. Die Frames unterscheiden sich damit lediglich in Kameraposition und -ausrichtung.

Dabei werden als Hauptmetriken die Construction-Time und die Traversal-Time pro berechneten Frame erfasst. Insgesamt werden pro Testdurchlauf 10 Datenpunkte für die Construction-Time erfasst und dann pro Frame jeweils die Traversal-Time gesammelt. Alle Tests wurden 10 Mal wiederholt, um Messfehler auszuschließen. Damit kommt man für jede Permutation von Algorithmus, Verzweigungsgrad, Wide BVH Variante und Modell auf 84 verschiedene Testdurchläufe mit je 46 Datenpunkten und 10 Wiederholungen. Das ergibt gesamtheitlich *38.640 Datenpunkte*. Im ersten Schritt werden Unterschiede in der Traversal-Time untersucht, um auf Veränderungen in der BVH-Qualität zurückzuschließen. Im zweiten Schritt wird die Summe von Construction- und Traversal-Time betrachtet, um die Performance in einer dynamischen Szene zu modellieren, da in dynamischen Szenen die BVH theoretisch nach jeder Änderung an der Szene neu berechnet werden muss.

Die gewählten Szenen sind bekannte Testmodelle mit unterschiedlichen Größenordnungen in Bezug auf Polygonanzahl, die sich in einem ansonsten leeren Raum aufhalten. Alle Modelle verwenden Lizenzen zur freien Benutzung [Br; NI; Ly]. Die Modelle sind nativ in unterschiedlichen Formaten, es existieren jedoch ins obj-Dateiformat konvertierte Versionen [an]. Zum Laden der Dateien wurde eine einfache Single-Header-Library unter der MIT-Lizenz verwendet [B7]. Die Modelle sind so skaliert, dass sie zu jeder Zeit komplett innerhalb des Frames sind. Die Szenengröße kann man der Tabelle 3.1 entnehmen:

Szene	Polygonanzahl
Suzanne	968
Utah Teapot	6320
Stanford Bunny	69451
Stanford Armadillo	99976

Tabelle 3.1: Polygonanzahl untersuchter 3D-Modelle

Zu jedem Frame wird, wie in Abbildung 3.1 dargestellt, ein Bild erzeugt, welches dazu

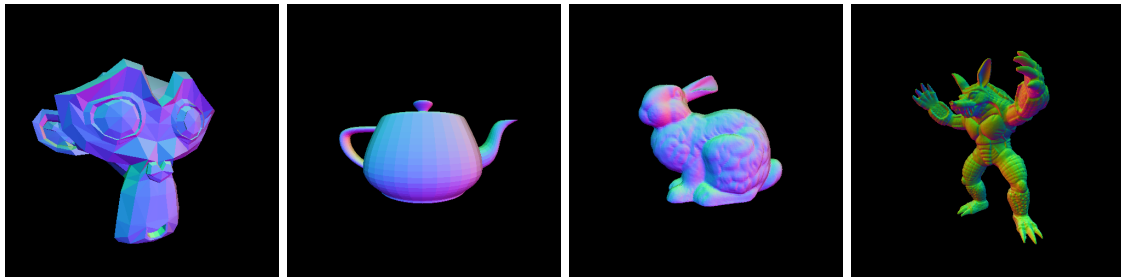


Abbildung 3.1: Suzanne, Utah Teapot, Stanford Bunny, Stanford Armadillo

dient die Korrektheit der Traversal zu untersuchen. Damit kann zudem sichergestellt werden, dass die untersuchte BVH eine gültige Form besitzt. Unabhängig vom Testdurchlauf sollen die erzeugten Bilder pro Testszene immer gleich sein.

3.1.2 Reproduzierbarkeit

Die verwendete Testbench hat folgende Systemeigenschaften:

- CPU: AMD Ryzen 7 7800X3D
- RAM: 32 GB DDR5 6000 MHz
- OS: Ubuntu 22.04.22 (WSL)
- Compiler: GCC 11.4.0
- Timer: C++ Standard Library (std::chrono)

Das System war während der Experimente nach besten Möglichkeiten von äußeren Störfaktoren getrennt und lief offline.

3.1.3 Datenmodell

Punkte im Raum werden als Vektoren im Stil von 3er-Tupeln erfasst, hier *Vector3* genannt.

Die implementierte BVH verwendet nicht direkt Polygone, sondern ist in der Lage Primitives verschiedener Arten zu verarbeiten, solange sie die benötigten Grundeigenschaften besitzen. Dazu gehören ein Mittelpunkt (Center oder auch Centroid), ein Minimal- und Maximalpunkt im Sinne einer Bounding Box, die nur das Primitive selbst einschließt und eine Funktion, um Kollisionen (Intersections) mit Rays zu erkennen und gegebenenfalls den dazugehörigen Punkt im Raum zu bestimmen. Polygone verfügen über all diese Eigenschaften.

```
1 class Primitive
2 {
3     Vector3 getCenter()
4     Vector3 getMin()
5     Vector3 getMax()
6     Vector3 intersect(ray)
7 }
```

Listing 3.1: Primitive

AABBs verfügen über ähnliche Attribute. Sie benötigen allerdings keine Referenz zu ihrem Mittelpunkt, da sie während der Laufzeit nicht entlang einer Achse sortiert werden müssen.

```

1 class AABB
2 {
3     Vector3 getMin()
4     Vector3 getMax()
5     Vector3 intersect(ray)
6 }

```

Listing 3.2: Axis Aligned Bounding Box

Die BVH selbst besteht aus aufeinander referenzierende Nodes. Ein Node wird dabei durch seine Bounding Box, Referenzen zu den eingeschlossenen Primitives und Referenzen zu seinen Child-Nodes definiert.

Innerhalb der BVH muss so nur eine Referenz auf die Wurzel (Root) gegeben sein, alle anderen Referenzen erfolgen implizit. Zudem liegt die Working-Copy aller Primitives innerhalb der BVH, auf die die jeweiligen Nodes jeweils ihre Referenzen besitzen.

```

1 class BVHNode
2 {
3     AABB aabb
4     Primitive [] primitives
5     BVHNode [] children
6 }
7
8 class BVH
9 {
10    BVHNode root
11    Primitive [] primitives
12 }

```

Listing 3.3: Bounding Volume Hierarchie

Das festgelegte Leaf-Kriterium ist wie folgt: Es existieren gleich oder weniger Primitives in der zu teilenden Menge, als vom Verzweigungsgrad verlangte Splits nötig sind.

3.2 Algorithmenanalyse

3.2.1 Traversal

Für die Traversal wird ein Stack verwendet. Anfangs wird die Root der BVH auf den Stack gelegt. Im folgenden wird immer der oberste Node vom Stack genommen.

Falls es eine Kollision zwischen Ray und Bounding Box des Nodes gibt, werden, falls vorhanden, alle Child-Nodes auf den Stack gelegt, andernfalls geschieht nichts. Für den Fall, dass es sich um einen Leaf-Node handelt, werden die Primitives des Nodes näher angeschaut.

Kommt es zu einer Kollision zwischen Ray und Primitive, wird die Distanz zwischen Ray-Origin und Schnittpunkt berechnet. Ist nun die Distanz kürzer als die jeder zuvor gefundene Kollision, wird sie gespeichert. Für komplexere Raytracer würde man den Schnittpunkt, sowie Eigenschaften des Primitives, wie Material oder Oberflächenwinkel des Rays, abzuspeichern. Dies ist in diesem Anwendungsfall allerdings nicht notwendig.

Die Funktion gibt letztendlich die kürzeste Distanz einer Kollision zurück. Diese Art von Traversal wird als *closest hit* bezeichnet.

```

1 function traverse(bvh, ray):
2     stack := empty list
3     push(stack, bvh.root)
4
5     closestDistance := +∞
6
7     while stack is not empty do
8         node := pop(stack)

```

```

9
10     if not node.aabb.intersect(ray) then
11         continue
12     end if
13
14     if node.children is empty then //Leaf node
15         for primitive in node.primitives do
16             intersection := primitive.intersect(ray)
17             if intersection then
18                 distance := distance(ray.origin, intersection)
19                 if distance < closestDistance then
20                     closestDistance := distance
21                 end if
22             end if
23         end for
24     end if
25
26     for child in node.children do
27         push(stack, child)
28     end for
29 end while
30 return closestDistance
31
32 end function

```

Listing 3.4: BVH Traversal

3.2.2 Construction

Die Konstruktionsfunktion unterstützt eine variable Split-Funktion, hier *partitionFunction* mit variablem Verzweigungsgrad. Nachdem eine Kopie der Primitives für die BVH erstellt und sichergegangen wurde, dass überhaupt Primitives in der Szene existieren, wird die *Root-Node* erstellt. Diese wird auf einen Stack gelegt.

Solange Nodes auf dem Stack liegen, wird der Oberste vom Stack genommen und behandelt. Nachdem die längste Achse der korrespondierenden AABB berechnet wurde, wird die ausgewählte Split-Funktion mit den Primitives des Nodes und der Achse aufgerufen. Die daraus resultierenden Indizes werden verwendet, um die Primitives aufzuteilen. Falls keine Indizes zurückgegeben werden, wird der behandelte Node als Leaf angesehen und der Schleifendurchlauf abgebrochen. Für alle neuen Teilmengen werden dann neue AABBs berechnet und neue Nodes erstellt. Diese neuen Nodes werden in den behandelten Nodes als Child-Nodes referenziert. Daraufhin werden sie auf den Stack gelegt und die Schleife beginnt von neuem.

Letztendlich wird eine BVH-Instanz mit dem zuerst berechneten Root-Node und der Kopie aller Primitives zurückgegeben.

```

1 function build(inputPrimitives, partitionFunction):
2     // move input primitives into a single owned list inside the BVH
3     ownedPrimitives := copy of inputPrimitives
4     if ownedPrimitives is empty then
5         return BVH(root = emptyRoot, primitives = ownedPrimitives)
6     end if
7
8     // compute global bounds of all primitives
9     box := computeBoundingBox(ownedPrimitives)
10    // create BVH with a single root node
11    rootNode := BVHNode(box = box,
12                        primitives = ownedPrimitives,
13                        children = empty list)
14    bvh := BVH(root = rootNode, primitives = ownedPrimitives)
15    // stack of nodes to process
16    nodes := empty list
17    push(nodes, bvh.root)
18

```



```

19  while nodes is not empty do
20      node := pop(nodes)
21      // choose splitting axis based on longest extent
22      axis := calculateLongestAxis(node.box)
23      // Find right subsets according to partitionFunction
24      splitIndices := partitionFunction(primitives, axis)
25      if splitIndices is empty then
26          continue //Leaf Node
27      end if
28      primitiveSubsets := calculateSubsets(primitives, splitIndices)
29
30      for each primitiveSubset in primitiveSubsets do
31          boundingBox := computeBoundingBox(primitiveSubset)
32          child := BVHNode(box = boundingBox,
33                          primitives = primitiveSubset,
34                          children = empty list)
35          append child to node.children
36      end for
37      // push children onto stack for further splitting
38      for each child in node.children do
39          push(nodes, reference to child)
40      end for
41  end while
42
43  return bvh
44 end function

```

Listing 3.5: BVH-Konstruktion mit gegebener Partitionsfunktion

Median Split

Der Median-Split ist die einfachste Variante einer Split-Funtion. Die Menge der Primitives wird in, vom Verzweigungsgrad abhängige, gleichgroße Teile gespalten. Dafür wird die Menge der Primitives n durch den Verzweigungsgrad geteilt um die Größe einer Teilmenge zu bestimmen. Vielfache dieser Zahl innerhalb des Intervalls $(0, n)$ werden als Indizes für das Splitting verwendet. Allerdings muss dafür noch die Menge an Primitives, entlang der gegebenen Achse, partiell Sortiert werden. Dies geschieht, sodass für alle Indizes gilt, dass der Mittelpunkt der Position der Primitives links des Index kleiner sind als die rechts des Indexes.

```

1  function medianSplit(primitives, axis, degree):
2      count := primitives.size()
3      splitIndices := empty list
4
5      for i in degree do
6          split := (count * i) / degree
7          if split == 0 or split >= count then
8              break
9          end if
10         push(splitIndices, split)
11     end for
12
13     // partially sort so that element at split is in its median position in O(n)
14     for split in splitIndices do
15         nth_element(set = primitives,
16                     middle = split,
17                     compare(primitiveA, primitiveB):
18                         return center(primitiveA).component(axis) <
19                             center(primitiveB).component(axis))
20     end for
21     return splitIndices
22 end function

```

Listing 3.6: Median Partition

Surface Area Heuristic Split

Beim SAH-Split wird zunächst die Menge an behandelten Primitives entlang der längsten Achse nach Position der Centroids sortiert. Vorweg werden für jeden möglichen Split-Index i die Bounding Boxes der linken und rechten Teilmenge berechnet. Für eine vereinfachte Kostenfunktion $c(i)$ ergibt sich daraus:

$$c(i) = \text{Area}(\text{AABB}(P_L)) \cdot |P_L| + \text{Area}(\text{AABB}(P_R)) \cdot |P_R|$$

Dabei beschreibt Area den Oberflächeninhalt der AABB der Teilmenge. Gewählt wird Split-Index i für den $c(i)$ minimal ist. Das errechnen der kosten geschieht in $O(n)$

Für Wide BVHs wird dieser Vorgang *greedily* mehrfach wiederholt, bis der gewünschte Verzweigungsgrad erreicht ist. Dafür wird das Segment, bzw. die Teilmenge an Primitives für den Algorithmus berücksichtigt, welches die aktuell höchsten SAH-Kosten entstehen lässt. Insgesamt entstehen dadurch $k - 1$ Split-Indizes, die k Teilmengen definieren.

```

1 function sahSplit(primitives, axis, degree):
2
3     count := primitives.size()
4     if isLeaf(count, degree) then
5         return {}
6     end if
7
8     //O(n * log(n))
9     sort(set = primitives,
10         compare(primitiveA, primitiveB):
11             return center(primitiveA).component(axis) < center(primitiveB).component(axis))
12
13     splitIndices := empty list
14     segments := empty list
15     push(segments, primitives)
16     while segments.size() < degree do
17
18         seg := findSegmentToSplitGreedy(segments) //highest cost segment has to be split
19         // bounds of primitives from segment from begin to index
20         prefixBoundingBoxes := calculatePrefix(seg) //O(n)
21         // bounds of primitives from segment from index to end (included)
22         suffixBoundingBoxes := calculateSuffix(seg) // O(n)
23
24         segCount := seg.count()
25         split := segCount / 2 // default
26         minCost := +∞
27         for i from 1 to segCount - 2 do
28             leftArea := surfaceArea(prefixBoundingBoxes[i - 1])
29             rightArea := surfaceArea(suffixBoundingBoxes[i])
30             cost := leftArea * i + rightArea * (segCount - i) //simplified cost function
31             if cost < minCost then
32                 minCost := cost
33                 split := i
34             end if
35         end for
36
37         push(splitIndices, seg.begin + split) //convert relative split to absolute
38         erase(segments, seg)
39         //push subsets
40         push(segments, seg[seg.begin, split])
41         push(segments, seg[split, seg.end])
42     end do
43     return splitIndices
44 end function

```

Listing 3.7: Surface Area Heuristic Partition

Binned Surface Area Heuristic Split

Der BSAH-Split ist eine Approximation des vorher beschriebenen SAH-Splits. Die Idee ist es statt jeden Punkt zwischen Primitives als Split-Index in betracht zu ziehen, zuerst die Primitives in $b = 16$ Bins entlang der Achse einzuteilen und dann Splits nur zwischen den Bins zuzulassen. Jeder Bin speichert die Anzahl an enthaltener Primitives und die zusammengefassten Bounds. Wieder werden die die Oberflächeninhalte und Menge an Primitives für jeden der möglichen der b Splits vorweg berechnet. Damit sind die Kosten:

$$c(j) = \text{Area}(\text{AABB}(\text{Bins}_{\leq j})) \cdot |P_{\leq j}| + \text{Area}(\text{AABB}(\text{Bins}_{> j})) \cdot |P_{> j}|$$

Die Kosten für alle möglichen Splits können in diesem Fall in $O(b)$ statt $O(n)$ ausgewertet werden. Analog zum SAH-Split wird dieser Vorgang greedily wiederholt und das teuerste Segment gesplittet. Zuletzt werden die errechneten Split-Indizes für die Bins in absolute Indizes umgerechnet und zurückgegeben.

```

1  function binnedSahSplit(primitives, axis, degree):
2      Bin_SIZE := 16 // b
3      count := primitives.size()
4      if isLeaf(count, degree) then
5          return {}
6      end if
7      //O(n * log(n))
8      sort(set = primitives,
9          compare(primitiveA, primitiveB):
10         return center(primitiveA).component(axis) < center(primitiveB).component(axis))
11
12     struct Bin {count; bounds}
13     bins := sortPrimitivesIntoBins(primitives, BIN_SIZE) //O(n)
14
15     splitIndices := empty list
16     segments := empty list
17     push(segments, bins) // [0, BIN_SIZE)
18     while segments.size() < degree do
19
20         seg := findSegmentToSplitGreedy(segments) //highest cost segment has to be split
21         // bounds of primitives from segment from begin to index
22         prefixBoundingBoxes := calculatePrefix(seg) //O(b)
23         // bounds of primitives from segment from index to end (included)
24         suffixBoundingBoxes := calculateSuffix(seg) // O(b)
25
26         segCount := seg.count()
27         split := segCount / 2 // default
28         minCost := +∞
29         for i from 1 to segCount - 2 do
30             leftArea := surfaceArea(prefixBoundingBoxes[i - 1])
31             rightArea := surfaceArea(suffixBoundingBoxes[i])
32             cost := leftArea * i + rightArea * (segCount - i) //simplified cost function
33             if cost < minCost then
34                 minCost := cost
35                 split := i
36             end if
37         end for
38         absoluteSplit := calculateAbsoluteSplit(bins, split)
39         push(splitIndices, absoluteSplit)
40         erase(segments, seg)
41         //push subsets
42         push(segments, seg[seg.begin, split])
43         push(segments, seg[split, seg.end])
44     end do
45     return splitIndices
46 end function
47

```

Listing 3.8: Binned Surface Area Heuristic Partition

3.2.3 Collapse

Für das Collapse-Verfahren wird eine bereits generierte BVH verwendet. Es wird mit einer binären BVH gestartet. Mit jeder Ausführung der Funktion wird der Verzweigungsgrad verdoppelt. Das bedeutet einmalige Ausführung für $k = 4$, zweimalige für $k = 8$ und dreimalige für $k = 16$. Es wird wieder mit einem Stack gearbeitet, angefangen bei der Root-Node. Für jedes Element auf dem Stack gilt: Falls der behandelte Node über Child-Nodes verfügt, wird für jeden Child-Node überprüft, ob diese selbst Child-Nodes besitzen. Falls ja, werden die Grandchild-Nodes zu den neuen Child-Nodes des behandelten Nodes. Diese werden zuletzt auf den Stack gelegt, um in einem späteren Iterationsschritt behandelt zu werden.

```

1  function collapse(bvh):
2
3      // stack of nodes to process
4      nodes := empty list
5      push(nodes, bvh.root)
6
7      while nodes is not empty do
8          node := pop(nodes)
9
10         if node.children is empty then
11             continue
12         end if
13
14         new_children := empty list
15
16         for each child in node.children do
17             if child.children is empty do
18                 push(new_children, child)
19                 continue
20             end if
21             push(new_children, child.children)
22         end do
23
24         node.children := new_children
25         push(nodes, node.children)
26     end while
27
28     return bvh
29 end function
30

```

Listing 3.9: BVH-Collapsing

4 Ergebnisse

4.1 Korrektheit

Um sicherzustellen, dass der BVH-Vergleich nicht durch falsche bzw. ungleiche Ausgaben verfälscht wird, wurde über alle Konfigurationen hinweg ein aus Primärstrahlen berechnetes Bild erzeugt. Die dabei entstandenen Bilder sind identisch. Für jede Szene und Kameraposition wurden die generierten Bilder mit denen der anderen Konfigurationen Bitweise verglichen, um eine gleiche Ausgabe zu garantieren.

Außerdem wurde die Anzahl an *Hitrays* pro Frame erfasst. Ein Hitray beschreibt dabei einen Primärstrahl, der mindestens ein Primitive in der Szene geschnitten hat. Auch die Anzahl an Hitrays ist über alle Konfigurationen pro Szene und Frame identisch, womit sichergestellt werden kann, dass über alle Konfigurationen auch die gleiche Menge an Traversalschritten erfolgreich war.

4.2 Traversal

Die erste Forschungsfrage beschäftigt sich damit, wie sich die Traversal-Time Top-Down konstruierter Wide BVHs abhängig vom Verzweigungsgrad $k \in \{2, 4, 8, 16\}$ verändert. Hierfür dient als Referenz für jede Szene und jedes Splitting-Verfahren eine binäre BVH ($k = 2$). Zum Zweck der Vergleichbarkeit wird das Feld *Speedup* definiert:

$$Speedup = \frac{T_{\mu, traversal}(k = 2)}{T_{\mu, traversal}(k)}$$

Dabei bezeichnet $T_{\mu, traversal}(k)$ den Mittelwert der, wie im Kapitel Methoden gezeigt, aggregierten gemessenen Traversal-Times, abhängig vom Verzweigungsgrad k . Werte *Speedup* > 1 gelten als Verbesserung, also geringerer Traversal-Time, gegenüber der binären Referenz.

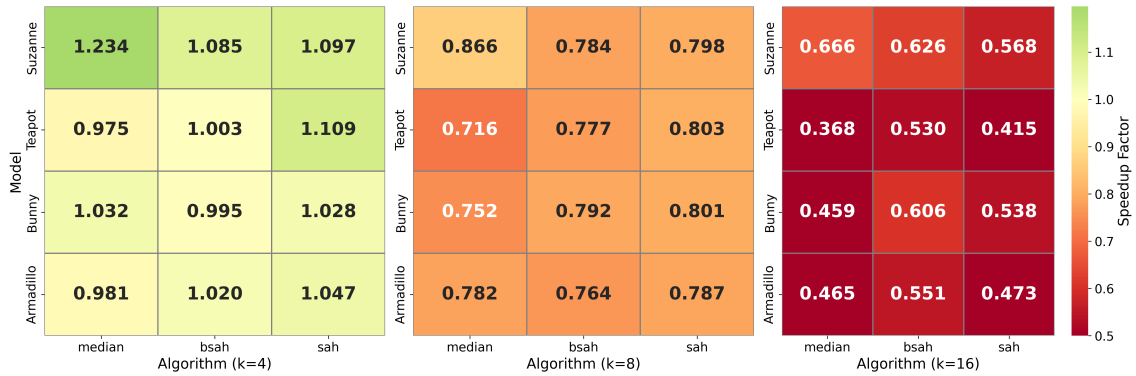


Abbildung 4.1: Traversal-Speedup für statische Szenen (k-way)

Getrennt nach Wide BVH Methode zeigen die Abbildungen 4.1 und 4.2 die Speedups für $k \in \{4, 8, 16\}$, während die zu Tabelle 7.1 die dazugehörigen Mittelwerte, Konfidenzintervalle und p-Werte für jede Kombination von Szene, Splitting-Verfahren und Wide BVH Methode enthält.

4.3 Wide BVH Konstruktionsmethode

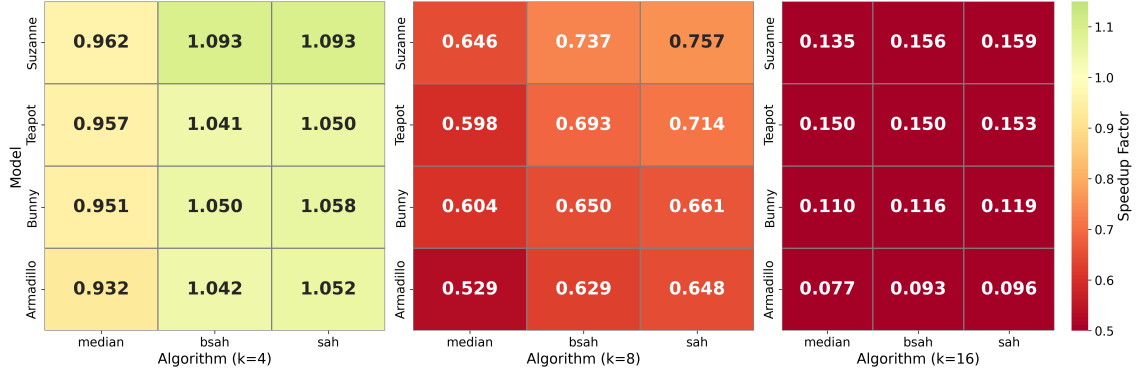


Abbildung 4.2: Traversal-Speedup für statische Szenen (collapse)

Für $k = 4$ gibt es gegenüber $k = 2$ keinen einheitlichen Trend für alle untersuchten Kombinationen, jedoch durchgehend signifikante Ergebnisse. Für k-way splitting liegen die Speedups der Mittelwerte zwischen 0,975 und 1,234. Währenddessen liegen die Werte für collapsing zwischen 0,932 und 1,093. Dabei lässt sich eine deutliche Abhängigkeit vom gewählten Splitting-Verfahren zeigen. SAH und BSAH zeigen für collapsing in allen und für k-way splitting nahezu in allen Szenen Verbesserungen. Für den Median-Split gibt es fürs collapsing lediglich Speedups zwischen 0.932 und 0.962, womit man in jedem Fall eine Verschlechterung gegenüber der binären Referenz ablesen kann. Für das dazugehörige k-way splitting gibt es eine größere szenenabhängige Verteilung zwischen leichten Einbußen und klaren Gewinnen.

Für $k = 8$ gibt es gegenüber der binären Referenz in jedem Fall eine Verlängerung der Traversal-Time. Die Speedup-Mittelwerte liegen für k-way splitting von 0,716 bis 0,866 und für collapsing von 0,529 bis 0,757. Damit ist der Speedup für $k = 8$ stetig besser bei Nutzung des k-way splittings.

Für $k = 16$ gibt es weitere Geschwindigkeitseinbußen gegenüber der binären Referenz-BVH mit Speedup-Mittelwerten zwischen 0,077 und 0,159, wobei der Abfall für die Collapse-Methode besonders deutlich ausfällt.

Insgesamt schließen die Konfidenzintervalle aus der Tabelle 7.1 den Speedup-Wert 1 komplett aus, wodurch sich die beobachteten Ergebnisse nicht durch Messungenauigkeiten erklären lassen. Der einzige Verzweigungsgrad mit potenzieller Verbesserung der Traversal-Time gegenüber $k = 2$ ist $k = 4$, wobei Verzweigungsgrade $k \geq 8$ im Kontext statischer Szenen Konsistent schlechtere Ergebnisse erzeugen.

4.3 Wide BVH Konstruktionsmethode

Die zweiten Forschungsfrage bezieht sich darauf, inwiefern sich die Traversal-Time zwischen den beiden Untersuchten Verfahren zur Erzeugung einer Wide BVH unterscheidet. Zum Einen das direkte k-way splitting und zum Anderen das collapsing einer vorher konstruierten binären BVH. Wieder erfolgt der Vergleich über jede Szene und jedes Splitting-Verfahren. Speedup hat an dieser Stelle nicht $k = 2$, sondern die Collapse-Methode als Referenz. Damit definiert sich ein neuer Vergleichswert:

$$Speedup_{\text{comparison}} = \frac{T_{\mu, \text{traversal}}(k, \text{collapse})}{T_{\mu, \text{traversal}}(k, k\text{-way})}$$

4.4 Dynamisches Modell

Wieder bezeichnet $T_{\mu, \text{traversal}}$ den Mittelwert der, wie im Kapitel Methoden gezeigt, aggregierten gemessenen Traversal-Times, diesmal allerdings abhängig von der gewählten Methode zur Erzeugung der Wide BVH bei gleichem Verzweigungsgrad k . Es gilt, dass $\text{Speedup}_{\text{comparison}} > 1$ bedeutet, dass k-way splitting eine schnellere Traversal-Time besitzt als collapsing, während $\text{Speedup}_{\text{comparison}} < 1$ auf einen Vorteil für collapsing hinweist.

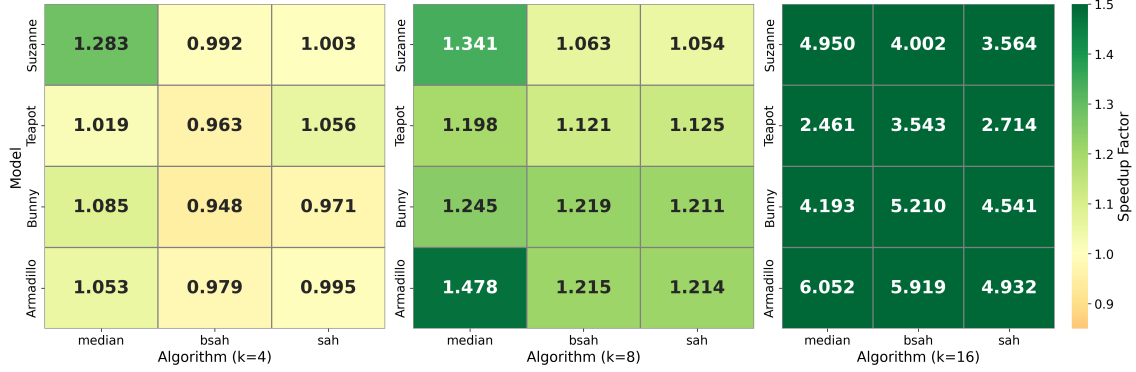


Abbildung 4.3: Traversal-Speedup collapsing gegen k-way splitting (Referenz collapsing)

Die Abbildung 4.3 zeigt den Traversal-Speedup für $k \in \{4, 8, 16\}$ und Tabelle 7.2 enthält die dazugehörigen Mittelwerte, Konfidenzintervalle und p-Werte für jede Kombination von Szene und Splitting-Verfahren.

Im Vergleich liegen die Speedup-Werte für $k = 4$ für alle Kombinationen an Szenen und Splitting-Verfahren jeweils relativ nah um 1, sind allerdings stark vom Splitting-Verfahren abhängig. Für den Median-Split liegt $\text{Speedup}_{\text{comparison}}$ zwischen 1,019 und 1,283, was einen teilweise klaren Vorteil von k-way splitting aufzeigt. Dagegen liegt $\text{Speedup}_{\text{comparison}}$ für BSAH konstant unter 1 mit Mittelwerten zwischen 0,948 und 0,992, womit collapsing hier einen Vorteil gegenüber k-way splitting vorweist.

Für $k = 8$ ist das k-way splitting für jeden mögliche Kombination an Parametern besser als collapsing, mit Mittelwerten zwischen 1,054 und 1,478. Dadurch gibt es bis zu fast 40% schnelleres Traversal bei der Nutzung von k-way splitting.

Der Unterschied in der Traversal-Time zwischen den beiden Verfahren erreicht für $k = 16$ seinen Höhepunkt. Hier liegen die Werte für $\text{Speedup}_{\text{comparison}}$ von 2,461 bis 6,052. Damit ist die Traversal-Time für collapsing je nach Szene für diesen Fall dramatisch langsamer.

Auch hier schließen die Konfidenzintervalle, abzulesen aus Tabelle 7.2, den Speedup-Wert 1 komplett aus und die p-Werte weisen in jeden Fall auf hochsignifikante Ergebnisse hin. Damit kann man einen praktischen Unterschied zwischen den Verfahren zur Erzeugung von Wide BVH erkennen und k-way splitting gegenüber collapsing, vor allem für höhere Verzweigungsgrade, für alle untersuchten Szenen als überlegen ansehen.

4.4 Dynamisches Modell

Die dritte und letzte Forschungsfrage untersucht die Modellierung einer dynamischen Szene, bei der die (Re-)Construction der Szene vor jeder Traversal-Phase erforderlich ist. Für die Modellierung wird eine kombinierte Qualitätsmetrik aus Construction- und Traversal-Time verwendet.

$$T_{\text{dynamic}}(k) = T_{\mu, \text{construction}}(k) + T_{\mu, \text{traversal}}(k)$$

4.4 Dynamisches Modell

Dabei ist $T_{\mu, \text{construction}}(k)$ den Mittelwert der Construction-Time und $T_{\mu, \text{traversal}}(k)$ den Mittelwert der Traversal-Time, wie im Kapitel Methoden beschrieben. Speedup wird analog zur ersten Forschungsfrage gegenüber $k = 2$ definiert:

$$\text{Speedup}_{\text{dynamic}} = \frac{T_{\mu, \text{dynamic}}(k = 2)}{T_{\mu, \text{dynamic}}(k)}$$

Ebenso entspricht $\text{Speedup}_{\text{dynamic}} > 1$ einer Verbesserung der kombinierten Metrik.

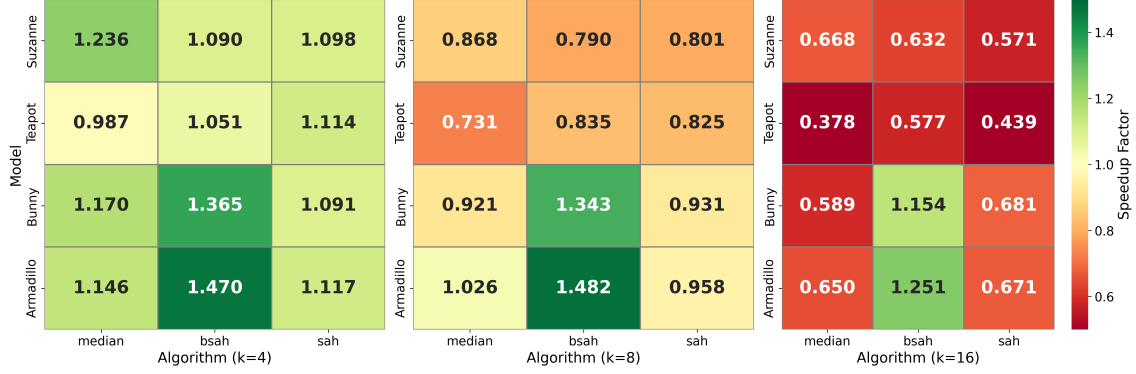


Abbildung 4.4: Kombiniertes Speedup für Construction- und Traversal-Time (k-way)

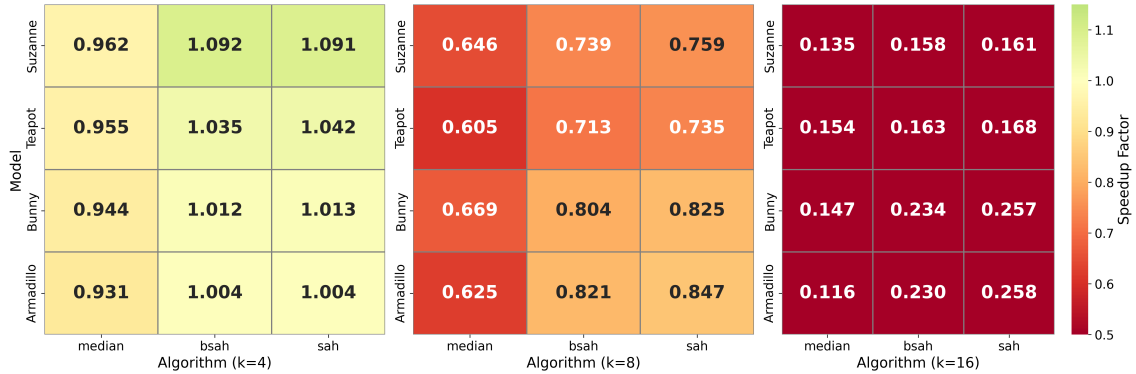


Abbildung 4.5: Kombiniertes Speedup für Construction- und Traversal-Time (collapse)

Getrennt nach Wide BVH Methode zeigen die Abbildungen 4.4 und 4.5 die Werte von $\text{Speedup}_{\text{dynamic}}$ für $k \in \{4, 8, 16\}$, während die zu Tabelle 7.3 die dazugehörigen Mittelwerte, Konfidenzintervalle und p-Werte für jede Kombination von Szene, Splitting-Verfahren und Wide BVH Methode enthält.

Für $k = 4$ zeigen sich für das überwiegend Verbesserungen für die kombinierte Qualitätsmetrik, allerdings existieren deutliche Unterschiede zwischen den beiden Wide BVH Konstruktionsmethoden. Für k-way splitting liegen die Mittelwerte für $\text{Speedup}_{\text{dynamic}}$ zwischen 0,987 und 1,470, während die Werte fürs collapsing mit 0,931 bis 1,092 näher an 1 liegen. Ähnlich der Analyse im statischen Kontext ist der Median-Split bei Verwendung von collapsing mit Werten für $\text{Speedup}_{\text{dynamic}}$ von 0,931 bis 0,962 schlechter als die binäre Referenz, während die Werte für k-way splitting je nach Szene zwischen teils deutlicher Verbesserung mit $\text{Speedup}_{\text{dynamic}} = 1,236$ und leichter Verschlechterung mit $\text{Speedup}_{\text{dynamic}} = 0,987$ schwanken.

4.4 Dynamisches Modell

Für $k = 8$ gibt es bei Verwendung von collapsing eine Verschlechterung der Gesamtzeit gegenüber $k = 2$ mit $Speedup_{dynamic}$ zwischen 0,605 und 0,847. Dagegen zeigt sich für k-way splitting ein gemischtes Bild, mit Speedup-Mittelwerten zwischen 0,731 und 1,482. Dabei gibt es im dynamischen Modell Fälle in denen $k = 8$ bessere Ergebnisse als die binäre Referenz produziert, vor allem unter Verwendung von BSAH.

Für $k = 16$ sind die Ergebnisse ähnlich $k = 8$, womit bei Nutzung von collapsing die Speedup-Werte zwischen 0,116 und 0,258 eine konstant schlechtere Zeit gegenüber der binären Referenz aufzeigen. Für k-way splitting liegen die Werte für $Speedup_{dynamic}$ zwischen 0,378 und 1,251, womit auch wieder hier in einzelnen Ausnahmen Verbesserungen gegenüber $k = 2$ auftreten, um genau zu sein unter Verwendung von BSAH.

Insgesamt schließen die Konfidenzintervalle aus der Tabelle 7.3 den Speedup-Wert 1 wieder komplett aus. Dabei zeigt die Tabelle über alle Werte hinweg signifikante Ergebnisse. Zusammengefasst zeigt das dynamische Modell für $k = 4$ häufig eine Verbesserung der kombinierten Qualitätsmetrik, während für Verzweigungsgrade $k \geq 8$ für einzelne Modelle unter Nutzung von BSAH starke Verbesserungen gegenüber der binären Referenz aufzeigt werden können.

5 Diskussion

5.1 Interpretation: Einfluss des Verzweigungsgrades auf die Traversal

Vorher wurde gezeigt, dass es teilweise Einsparung in der Traversal-Time für $k = 4$ gegenüber der binären Referenz gab, während es für $k \in \{8, 16\}$ in jedem untersuchten Fall starke Einbußen in der Performance gab.

Für $k = 4$ liegen die Werte bei Nutzung des k -way splittings für Median-Split sowie SAH sowohl über als auch unter 1 und nähern sich für die größeren untersuchten Modelle immer mehr in Richtung 1 an. Unter Nutzung des Collapsing-Verfahrens sind die Speedups deutlich wertstabiler. Hier lassen sich klare Negativtrends für den Median-Split und Positivtrends für SAH und BSAH ablesen. Über die verschiedenen k folgen allerdings alle Splitting-Algorithmen dem gleichen Trend. Eine plausible Erklärung für die, bis auf den Median-Split, konstante Verbesserung der Ergebnisse, im Fall $k = 4$ mit collapsing, ist ein Abwägung zwischen der Anzahl an inneren Nodes und der Anzahl an auszuführenden AABB-Tests bzw. Kollisionsüberprüfungen zwischen Primärstrahl und Bounding Boxen. Bei höheren Verzweigungsgraden müssen nämlich pro Node mehr Kinder überprüft werden, während es insgesamt aber auch weniger innere Nodes gibt, die überhaupt überprüft werden können. Es lässt sich interpretieren, dass für $k = 4$ die Menge an weniger besuchten Nodes die größere Menge an AABB-Tests noch in den meisten Fällen überkompensiert, während dies ab $k = 8$ nicht mehr der Fall ist. Zur Veranschaulichung dient Abbildung 5.1 in der man Beispielhaft die Menge an AABB-Tests und Triangle-Tests, bzw. Primärstrahl und Polygon Kollisionen, ablesen kann. Den gleichen Effekt kann man im Fall von k -

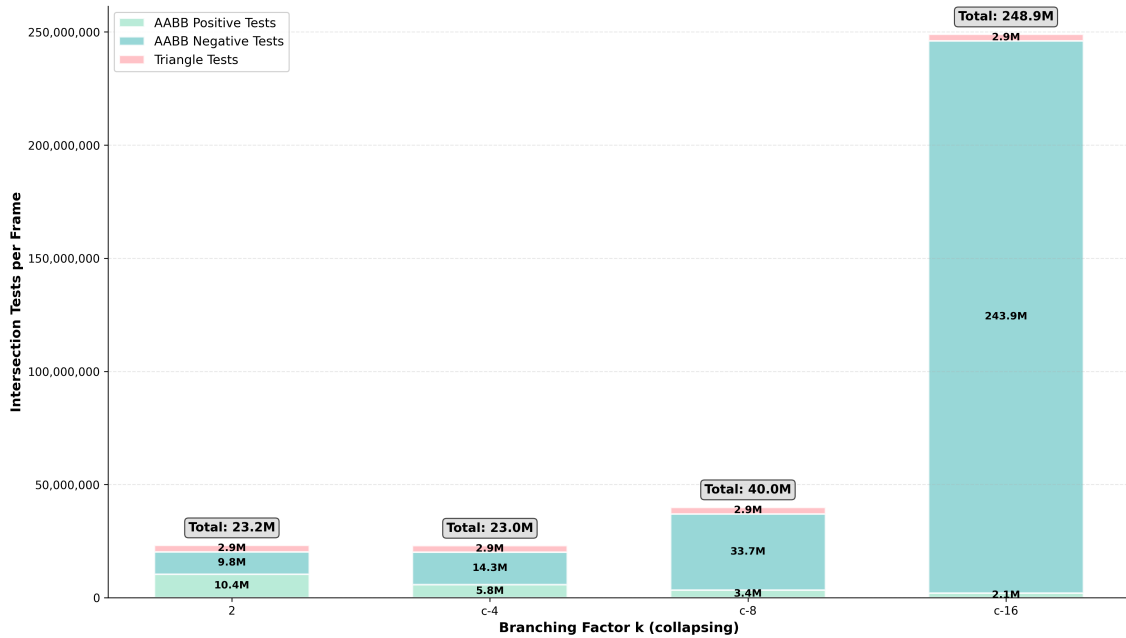


Abbildung 5.1: AABB- und Triangle-Tests, Stanford Bunny, BSAH, collapsing

way splitting (Abbildung 5.2) nicht erkennen, allerdings ist der Trend für durchgeführte AABB-Test dort sehr viel stabiler, weshalb die Speedups für größere k besser gegenüber

5.2 Interpretation: K-way splitting gegen collapsing

collapsing, wenn auch trotzdem schlechter gegenüber der binären Referenz ausfallen. Zu-

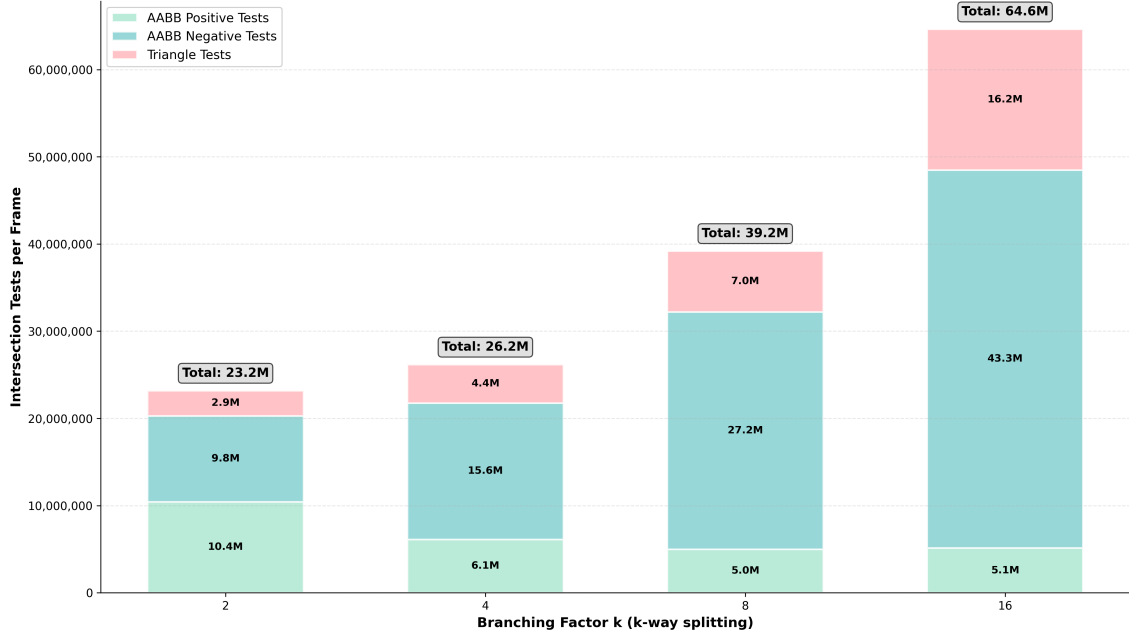


Abbildung 5.2: AABB- und Triangle-Tests, Stanford Bunny, BSAH, k-way

dem ist wichtig, dass der für $k = 4$ beobachtete Effekt zwar statistisch signifikant ist, aber trotzdem stark vom untersuchten Modell abhängt und maximal 10 Prozent beträgt. Die größte Optimierung geschieht bei Modellen mit ohnehin sehr kurzer Traversal-Time. Das heißt, dass Wide BVHs in diesem linearen Zusammenhang eher als szenenabhängige Optimierung mit kleinem Effekt zu sehen sind. Zudem bringt die Nutzung von collapsing Wert stabilere Ergebnisse über alle Szenen für $k = 4$ hervor, wenn auch der Trend sich für $k \geq 8$ durch bessere AABB-Tests umzukehren scheint. Der starke Ausreißer bei Nutzung des Median-Splits mit k-way splitting durch die kleine Szenengröße zu interpretieren.

5.2 Interpretation: K-way splitting gegen collapsing

Im Rahmen der Ergebnissvorstellung wurde gezeigt, dass die Messergebnisse für $k = 4$ stark abhängig von der gewählten Szene und dem gewählten Splitting-Algorithmus ausfallen. Die konstante Überlegenheit einer Wide BVH Erzeugungsmethode über alle Kombinationen lässt sich hier nicht erkennen. Interessanter ist das Verhalten für steigende k . Für untersuchte $k \geq 8$ dominiert das k-way splitting ausnahmslos mit Speedups bis zu einer 6-fachen Geschwindigkeit.

Die naheliegendste Erklärung ist auch hier wieder die Menge an ausgeführten AABB- und Triangle-Tests. Es zeigt sich, dass bei Nutzung von collapsing zwar konstant weniger Triangle- bzw. Primitive-Tests durchgeführt werden, es allerdings bei $k = 8$ eine Art Trendumkehrung gibt. Die Menge an eingesparten positiven AABB-Tests reicht nicht mehr aus um die Menge an negativen AABB-Tests und Triangle-Tests zu amortisieren. Beispielhaft lässt sich dies an Abbildung 5.3 ablesen. Die Nutzung von k-way splitting scheint die Menge von negativen AABB-Tests auf Kosten von mehr Triangle-Tests konstant niedriger zu halten, während die Menge an negativen AABB-Tests für collapsing nahezu explodiert. Dies lässt die Vermutung zu, dass collapsing deutlich mehr überschneidene AABBs auf hohen Ebenen erzeugt, während es für k-way splitting eher Überschneidungen auf tieferen

Ebenen gibt. Da es sehr viel mehr innere Nodes als Primitives gibt, fällt der Effekt deshalb so ungleichmäßig aus. Für $k = 16$ ist der Baum so breit, dass der Effekt auf die Spitze getrieben wird. Insgesamt lässt sich sagen, dass sich für die Konstruktion von Wide BVH

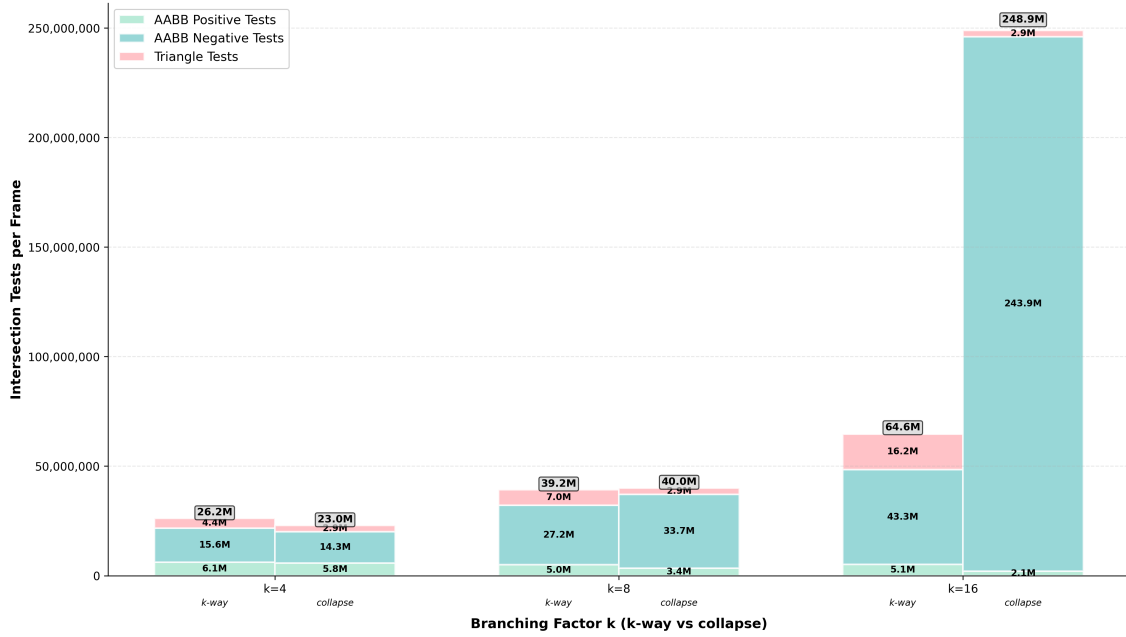


Abbildung 5.3: AAB- und Triangle-Tests, Stanford Bunny, BSAH

in statischen Szenen k -way splitting empfehlen lässt, auch wenn es für $k = 4$ eher von der gewählten Szene abhängt.

5.3 Interpretation: Dynamisches Modell

Für das dynamische Modell wurde gezeigt, dass auch hier $k = 4$ überwiegend bessere Ergebnisse gegenüber der binären Referenz aufzeigt, der Effekt sich allerdings im Durchschnitt mit steigendem k umzukehren scheint, womit für $k = 8$ und $k = 16$ klar schlechtere Ergebnisse gezeigt werden können. Die einzige Ausnahme dieser Regel gibt die Verwendung von BSAH in Kombination mit k -way splitting in den beiden größeren untersuchten Szenen, hier in Abbildung 5.4 zu sehen. Bei einem näheren Blick lässt sich erkennen, dass für BSAH unter Verwendung von k -way splitting eine immer kleinere Construction-Time benötigt wird. Gegenüber ist die Construction-Time bei der Nutzung von collapsing über alle Verzweigungsgrade nahezu konstant. Zudem profitiert das k -way splitting von den drastisch kürzeren Traversal-Times für große k . Dass die Construction-Times gerade in diesem Fall abnehmen ist logisch, da die verwendete Zeit zur Konstruktion stärker von der gewählten Bin-Größe als von den übrigen Primitives in der Subszene abhängt. Für größere Verzweigungsgrade werden zwar weniger Konstruktionsiterationen durchgeführt, dafür allerdings häufiger auf größeren Teilmengen der Primitives. Die anderen Konstruktionsalgorithmen haben eine stärkere Abhängigkeit von dieser Anzahl. Das collapsing wiederum verwendet immer einen Binärbaum als Grundlage, weshalb die Konstruktionszeiten wegen des vergleichsweise sparsamen kollabieren ähnlich bleiben. Da die Konstruktionszeit für kleinere Szenen ohnehin verschwindend gering ist, ist der Effekt hier nicht erkennbar.

Zusammenfassend kann man sagen, dass BSAH in Kombination mit k -way splitting die besten Indizien für eine Nutzung in einem dynamischen Kontext vorweist, unabhängig von

5.5 Limitationen

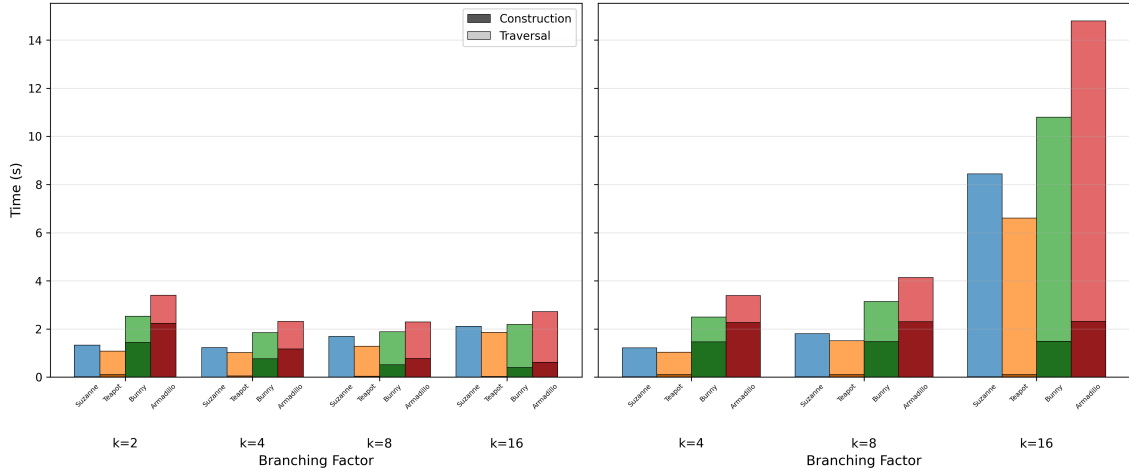


Abbildung 5.4: Mittelwerte Construction- und Traversal-Time, BSAH, k-way (links) und collapsing (rechts)

Verzweigungsgrad, allerdings abhängig von der Szenengröße. Dazu lässt sich eine Empfehlung für $k = 4$ aussprechen, hier ist der Speedup der kombinierten Qualitätsmetrik auf seinem Maximum.

5.4 Literaturkontext

In der Literatur werden Wide BVH eher im Kontext mit der Nutzung von SIMD oder GPUs erwähnt, da höhere Verzweigungsgrade Chancen für die bessere Parallelisierbarkeit bieten [WBBdns2]. Der insgesamt beobachtete Einbruch des Traversal-Speedups für größere k ist daher mit der Literatur konsistent, da in diesem Falle der erhöhte Aufwand durch mehr AABB-Tests nicht durch parallele Berechnung amortisiert werden kann. Dadurch erscheint es so, dass ein kleinerer Verzweigungsgrad wie $k = 4$ in Kombination mit einer Heuristik als Optimum für einige der untersuchten Szenen glaubhaft wirkt. Die Überlegenheit von BSAH im dynamischen Modell deckt sich auch mit Empfehlungen vorangegangener Forschung von SAH basierten Optimierungen [Mr2].

5.5 Limitationen

Alle besprochenen Ergebnisse gelten innerhalb der folgenden Annahmen:

- Statische 3D Szenen
- Kamera außerhalb der Szenen
- Ausschließlich Untersuchung von Primärstrahlen
- Serielle Berechnung auf der CPU ohne spezielle Raytracing-Hardware
- Ausschließlich Top-Down-Konstruktion von BVH
- Keine echten dynamischen Verfahren, wie z.B. Refitting oder Rebuilding

Darüber hinaus sorgt die Menge an lediglich vier untersuchten Szenen, sowie ihre ähnliche Beschaffenheit für eine begrenzte Aussagekraft. Die Verteilung der untersuchten Rays ergibt sich aus der vorgegebenen Kamerafahrt um den Ursprung der Szene und nicht aus der

Untersuchung von Sekundärstrahlen durch z.B. die Berechnung von Schatten. Metriken wie AABB- und Triangle-Tests wurde nur für ausgewählte Beispiele erhoben und bieten keine Grundlage für eine ausgiebige Analyse. Für klare Belege der im Diskussionsteil besprochenen Thesen sind weitere messungen und statistische Analyse vonnöten.

5.6 Ausblick

Fortlaufend bietet es sich an die Stichprobe an Szenen zu erweitern. Mehr und vor allem größere Szenen, sowie komplexere Szenen mit Kameraursprung innerhalb der Szene bieten Forschungsspielraum. Zudem wäre eine Untersuchung, die nicht nur Primärstrahlen überprüft, sondern auch Shadingeffekte, durch z.B. *Ambient Occlusion*, denkbar. Auch wäre eine quantitative Untersuchung der AABB- und Triangle-Tests sinnvoll, um die hier genannten Erklärungen zu untermauern. Auf algorithmischer Ebene wäre eine Untersuchung verschiedener Bin-Größen für BSAH von Interesse, sowie unterschiedliche Abbruchkriterien bei der Konstruktion.

6 Fazit

Der Fokus dieser Arbeit war die analytische Bewertung der Qualität von Top-Down konstruierten Wide BVHs in statischen 3D Szenen aufbauend auf serieller Berechnungen. Dabei gab es das Ziel herauszufinden, ob Wide BVH alleinig auf struktureller bzw. algorithmischer Ebene einen Vorteil gegenüber binärer BVHs innehaben, auch wenn der Vorteil der parallelisierten Berechnung wegfällt.

Im Rahmen der ersten Forschungsfrage zeigten die Messungen, dass $k = 4$ der einzig versuchte Verzweigungsgrad ist, der gegenüber $k = 2$ überhaupt potenzielle Verbesserungen in der Traversal-Time aufweist. Allerdings sind diese Ergebnisse nicht universell anwendbar, da die Speedups von leichten einbußen bis hin zu klaren Gewinnen reichen, mit Mittelwerten zwischen 0,932 und 1,234, wobei die Ergebnisse zwischen Nutzung von k-way splitting und collapsing variieren. Dabei ist zu erwähnen, dass der Median Split in Kombination mit collapsing für $k = 4$ immer Speedups unter 1 generiert, während die beiden Heuristiken überwiegend Verbesserungen gegenüber der Referenz aufweisen. Für $k \geq 8$ verschlechtert sich die Traversal-Time konsistent über alle untersuchten Konfigurationen hinweg, was Wide BVH mit höheren Verzweigungsgraden insgesamt unattraktiv für die Verwendung in statischen Szenen bei serieller Berechnungen macht.

Die Untersuchung der zweiten Forschungsfrage hat ergeben, dass der Unterschied in der Traversal-Time der gegebenen Wide BVH Erzeugungsmethode mit steigenden k stark zunimmt. Insgesamt liegen die Speedups für $k = 4$ im Vergleich nahe bei 1, sind allerdings abhängig vom gewählten Splitting-Algorithmus. Während k-way splitting durch den Median-Split begünstigt wird, gibt es in den untersuchten Fällen bei der Nutzung von collapsing einen Vorteil durch BSAH. SAH liefert hier keinen klaren Trend. Einen großen Unterschied gibt es für $k \geq 8$, wobei die BVH, die durch k-way splitting erzeugt wurden immer bessere Traversal-Times liefern. Für $k = 16$ spitzt sich dies auf einen bis zu 6-fachen Vorteil zusammen. Damit ist die Empfehlung klar für größere k auf eine durch k-way splitting konstruierte BVH zu setzen.

Für die Modellierung einer dynamischen Szene durch eine kombinierte Metrik aus Construction- und Traversal-Time im Rahmen der letzten Forschungsfrage, zeigt sich ein stark differenziertes Bild. Für $k = 4$ liefert insgesamt im Durchschnitt die beste Verbesserung, wobei im Fall des collapsings der Median-Split ähnlich der ersten Forschungsfrage gegenüber der binären Referenz unterliegt. Für $k \geq 8$ unterliegt collapsing auch im dynamischen Modell konsequent. Für k-way splitting treten allerdings in einzelnen Konfigurationen, namentlich unter der Verwendung von BSAH in größeren Szenen, deutliche Verbesserungen gegenüber $k = 2$ auf. Dies lässt sich durch sinkende Construction-Times erklären, die im dynamischen Modell die Gesamtzeit im Falle von k-way splitting stark beeinflussen. Damit kann man diese spezifische Konfiguration als klaren Gewinner im dynamischen Modell sehen. Währenddessen sollte auch hier die Nutzung von collapsing wegen seiner schlechten Traversal-Times für große k vermieden werden.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass für die serielle Traversal auf der CPU in statischen Szenen $k = 2$ nicht als robuster Standard abgelöst werden kann. Für Szenen oder Splitting-Algorithmen abhängige Algorithmen kann $k = 4$ sinnvoll sein. Allerdings sind $k \geq 8$ allgemein nicht zu empfehlen, genauso wie die Nutzung von collapsing in höheren Verzweigungsgraden.

Ein wichtiger nächster Schritt wäre die Messungen mit einer größeren Menge an Szenen

5.6 Ausblick

mit höherer Polygonanzahl durchzuführen, um den Zusammenhang zwischen Szenengröße und Verzweigungsgrad näher zu ergründen. Gerade im dynamischen Modell unter Nutzung einer mit BSAH und k-way splitting erzeugten Wide BVH lassen sich noch viele mögliche Forschungsfragen klären. Zudem wäre es interessant das Verhalten der BVHs unter der Nutzung von anderen Ray-Verteilungen durch beispielsweise Shader-Berechnung mit Hilfe von Sekundärstrahlen oder Ähnlichem zu beleuchten.

7 Appendix

7.1 Quellcode

Der Quellcode befindet sich in einem Git-Repository auf GitHub unter:
<https://github.com/insomnick/raytracingdemo>

7.2 Messdaten

Tabelle 7.1: Static Statistical Results

Model	Algorithm	k	Type	Speedup μ	Speedup CI	p
Armadillo	bsah	4	k-way	1.020	[1.018, 1.023]	8.76e-11***
Bunny	bsah	4	k-way	0.995	[0.994, 0.996]	2.60e-06***
Suzanne	bsah	4	k-way	1.085	[1.083, 1.087]	3.17e-26***
Teapot	bsah	4	k-way	1.003	[1.001, 1.005]	4.46e-03**
Armadillo	median	4	k-way	0.981	[0.978, 0.983]	1.28e-12***
Bunny	median	4	k-way	1.032	[1.029, 1.036]	1.91e-12***
Suzanne	median	4	k-way	1.234	[1.231, 1.238]	2.92e-18***
Teapot	median	4	k-way	0.975	[0.973, 0.977]	1.12e-13***
Armadillo	sah	4	k-way	1.047	[1.044, 1.050]	1.16e-15***
Bunny	sah	4	k-way	1.028	[1.025, 1.030]	1.28e-10***
Suzanne	sah	4	k-way	1.097	[1.093, 1.101]	1.48e-19***
Teapot	sah	4	k-way	1.109	[1.107, 1.111]	6.26e-19***
Armadillo	bsah	4	collapsed	1.042	[1.041, 1.044]	1.99e-17***
Bunny	bsah	4	collapsed	1.050	[1.047, 1.052]	1.03e-14***
Suzanne	bsah	4	collapsed	1.093	[1.092, 1.095]	7.29e-27***
Teapot	bsah	4	collapsed	1.041	[1.040, 1.043]	2.26e-20***
Armadillo	median	4	collapsed	0.932	[0.930, 0.933]	9.24e-23***
Bunny	median	4	collapsed	0.951	[0.948, 0.954]	1.30e-14***
Suzanne	median	4	collapsed	0.962	[0.959, 0.965]	8.64e-12***
Teapot	median	4	collapsed	0.957	[0.954, 0.959]	3.71e-18***
Armadillo	sah	4	collapsed	1.052	[1.049, 1.054]	2.14e-14***
Bunny	sah	4	collapsed	1.058	[1.055, 1.061]	7.81e-14***
Suzanne	sah	4	collapsed	1.093	[1.090, 1.096]	7.09e-15***
Teapot	sah	4	collapsed	1.050	[1.048, 1.053]	2.74e-17***
Armadillo	bsah	8	k-way	0.764	[0.763, 0.766]	4.30e-35***
Bunny	bsah	8	k-way	0.792	[0.791, 0.793]	6.87e-34***
Suzanne	bsah	8	k-way	0.784	[0.783, 0.785]	4.97e-36***
Teapot	bsah	8	k-way	0.777	[0.776, 0.778]	1.80e-33***
Armadillo	median	8	k-way	0.782	[0.780, 0.784]	4.49e-23***
Bunny	median	8	k-way	0.752	[0.749, 0.754]	2.35e-30***
Suzanne	median	8	k-way	0.866	[0.863, 0.869]	3.02e-23***

Continued on next page

Tabelle 7.1: Static Statistical Results

Model	Algorithm	k	Type	Speedup μ	Speedup CI	p
Teapot	median	8	k-way	0.716	[0.715, 0.718]	1.88e-32***
Armadillo	sah	8	k-way	0.787	[0.785, 0.789]	4.17e-27***
Bunny	sah	8	k-way	0.801	[0.799, 0.803]	1.44e-26***
Suzanne	sah	8	k-way	0.798	[0.795, 0.800]	7.64e-23***
Teapot	sah	8	k-way	0.803	[0.801, 0.805]	7.21e-29***
Armadillo	bsah	8	collapsed	0.629	[0.628, 0.630]	1.03e-39***
Bunny	bsah	8	collapsed	0.650	[0.649, 0.650]	3.67e-39***
Suzanne	bsah	8	collapsed	0.737	[0.736, 0.738]	2.19e-37***
Teapot	bsah	8	collapsed	0.693	[0.692, 0.694]	2.18e-36***
Armadillo	median	8	collapsed	0.529	[0.528, 0.530]	9.99e-30***
Bunny	median	8	collapsed	0.604	[0.602, 0.606]	5.76e-35***
Suzanne	median	8	collapsed	0.646	[0.644, 0.647]	1.13e-28***
Teapot	median	8	collapsed	0.598	[0.597, 0.599]	5.24e-38***
Armadillo	sah	8	collapsed	0.648	[0.647, 0.650]	5.70e-26***
Bunny	sah	8	collapsed	0.661	[0.659, 0.663]	2.70e-29***
Suzanne	sah	8	collapsed	0.757	[0.755, 0.759]	7.84e-23***
Teapot	sah	8	collapsed	0.714	[0.712, 0.715]	1.65e-27***
Armadillo	bsah	16	k-way	0.551	[0.550, 0.552]	2.03e-36***
Bunny	bsah	16	k-way	0.606	[0.605, 0.606]	6.51e-34***
Suzanne	bsah	16	k-way	0.626	[0.625, 0.627]	2.36e-33***
Teapot	bsah	16	k-way	0.530	[0.529, 0.531]	4.04e-23***
Armadillo	median	16	k-way	0.465	[0.464, 0.466]	1.36e-33***
Bunny	median	16	k-way	0.459	[0.458, 0.461]	2.19e-34***
Suzanne	median	16	k-way	0.666	[0.664, 0.668]	3.11e-33***
Teapot	median	16	k-way	0.368	[0.367, 0.369]	1.11e-32***
Armadillo	sah	16	k-way	0.473	[0.472, 0.475]	5.35e-27***
Bunny	sah	16	k-way	0.538	[0.537, 0.540]	2.91e-30***
Suzanne	sah	16	k-way	0.568	[0.567, 0.570]	1.58e-30***
Teapot	sah	16	k-way	0.415	[0.414, 0.416]	7.48e-38***
Armadillo	bsah	16	collapsed	0.093	[0.093, 0.093]	3.75e-28***
Bunny	bsah	16	collapsed	0.116	[0.116, 0.116]	5.06e-30***
Suzanne	bsah	16	collapsed	0.156	[0.156, 0.157]	3.23e-28***
Teapot	bsah	16	collapsed	0.150	[0.149, 0.150]	7.33e-27***
Armadillo	median	16	collapsed	0.077	[0.077, 0.077]	4.87e-26***
Bunny	median	16	collapsed	0.110	[0.109, 0.110]	2.82e-29***
Suzanne	median	16	collapsed	0.135	[0.134, 0.135]	8.00e-30***
Teapot	median	16	collapsed	0.150	[0.149, 0.150]	2.78e-27***
Armadillo	sah	16	collapsed	0.096	[0.096, 0.096]	1.06e-31***
Bunny	sah	16	collapsed	0.119	[0.118, 0.119]	5.54e-31***
Suzanne	sah	16	collapsed	0.159	[0.159, 0.160]	4.86e-29***
Teapot	sah	16	collapsed	0.153	[0.152, 0.153]	2.83e-52***

Tabelle 7.2: Comparison Statistical Results

Model	Algorithm	k	Speedup μ	Speedup CI	p
Armadillo	bsah	4	0.979	[0.977, 0.981]	1.54e-09***
Bunny	bsah	4	0.948	[0.946, 0.950]	7.41e-16***
Suzanne	bsah	4	0.992	[0.991, 0.994]	1.52e-08***
Teapot	bsah	4	0.963	[0.962, 0.965]	1.39e-18***
Armadillo	median	4	1.053	[1.050, 1.055]	3.05e-20***
Bunny	median	4	1.085	[1.083, 1.088]	1.33e-19***
Suzanne	median	4	1.283	[1.281, 1.285]	2.33e-32***
Teapot	median	4	1.019	[1.017, 1.021]	9.25e-13***
Armadillo	sah	4	0.995	[0.993, 0.997]	2.84e-04***
Bunny	sah	4	0.971	[0.970, 0.973]	1.14e-17***
Suzanne	sah	4	1.003	[1.001, 1.006]	1.79e-02*
Teapot	sah	4	1.056	[1.054, 1.058]	1.17e-19***
Armadillo	bsah	8	1.215	[1.214, 1.217]	4.81e-34***
Bunny	bsah	8	1.219	[1.218, 1.221]	4.90e-35***
Suzanne	bsah	8	1.063	[1.062, 1.064]	8.63e-26***
Teapot	bsah	8	1.121	[1.120, 1.123]	4.98e-25***
Armadillo	median	8	1.478	[1.474, 1.482]	6.35e-34***
Bunny	median	8	1.245	[1.242, 1.247]	4.91e-30***
Suzanne	median	8	1.341	[1.339, 1.344]	8.98e-33***
Teapot	median	8	1.198	[1.196, 1.200]	1.90e-27***
Armadillo	sah	8	1.214	[1.213, 1.216]	4.37e-30***
Bunny	sah	8	1.211	[1.209, 1.213]	5.83e-32***
Suzanne	sah	8	1.054	[1.053, 1.056]	1.58e-23***
Teapot	sah	8	1.125	[1.124, 1.127]	9.83e-28***
Armadillo	bsah	16	5.919	[5.911, 5.926]	4.52e-29***
Bunny	bsah	16	5.210	[5.205, 5.216]	6.43e-33***
Suzanne	bsah	16	4.002	[3.997, 4.008]	1.53e-30***
Teapot	bsah	16	3.543	[3.534, 3.551]	3.86e-37***
Armadillo	median	16	6.052	[6.041, 6.062]	1.49e-26***
Bunny	median	16	4.193	[4.185, 4.202]	4.12e-32***
Suzanne	median	16	4.950	[4.940, 4.959]	1.35e-28***
Teapot	median	16	2.461	[2.456, 2.465]	5.31e-31***
Armadillo	sah	16	4.932	[4.918, 4.941]	4.94e-43***
Bunny	sah	16	4.541	[4.536, 4.546]	5.12e-27***
Suzanne	sah	16	3.564	[3.559, 3.570]	2.12e-25***
Teapot	sah	16	2.714	[2.711, 2.717]	1.75e-48***

Tabelle 7.3: Dynamic Statistical Results

Model	Algorithm	k	Type	Speedup μ	Speedup CI	p
Armadillo	bsah	4	k-way	1.470	[1.467, 1.472]	9.49e-37***
Bunny	bsah	4	k-way	1.365	[1.363, 1.367]	1.60e-38***
Suzanne	bsah	4	k-way	1.090	[1.088, 1.092]	9.27e-27***
Teapot	bsah	4	k-way	1.051	[1.049, 1.053]	5.83e-21***
Armadillo	median	4	k-way	1.146	[1.144, 1.148]	3.72e-28***
Bunny	median	4	k-way	1.170	[1.166, 1.174]	1.01e-23***
Suzanne	median	4	k-way	1.236	[1.232, 1.239]	3.13e-18***
Teapot	median	4	k-way	0.987	[0.985, 0.989]	8.19e-09***
Armadillo	sah	4	k-way	1.117	[1.115, 1.119]	8.64e-27***
Bunny	sah	4	k-way	1.091	[1.088, 1.093]	5.73e-15***
Suzanne	sah	4	k-way	1.098	[1.094, 1.102]	1.27e-19***
Teapot	sah	4	k-way	1.114	[1.111, 1.116]	1.13e-19***
Armadillo	bsah	4	collapsed	1.004	[1.002, 1.005]	7.95e-05***
Bunny	bsah	4	collapsed	1.012	[1.011, 1.013]	3.89e-11***
Suzanne	bsah	4	collapsed	1.092	[1.090, 1.094]	1.13e-26***
Teapot	bsah	4	collapsed	1.035	[1.033, 1.037]	8.38e-19***
Armadillo	median	4	collapsed	0.931	[0.930, 0.933]	1.46e-23***
Bunny	median	4	collapsed	0.944	[0.941, 0.946]	1.02e-14***
Suzanne	median	4	collapsed	0.962	[0.959, 0.965]	7.72e-12***
Teapot	median	4	collapsed	0.955	[0.953, 0.958]	5.30e-18***
Armadillo	sah	4	collapsed	1.004	[1.003, 1.006]	8.04e-05***
Bunny	sah	4	collapsed	1.013	[1.011, 1.016]	5.17e-07***
Suzanne	sah	4	collapsed	1.091	[1.088, 1.094]	8.20e-15***
Teapot	sah	4	collapsed	1.042	[1.039, 1.044]	3.06e-16***
Armadillo	bsah	8	k-way	1.482	[1.480, 1.484]	1.39e-31***
Bunny	bsah	8	k-way	1.343	[1.342, 1.345]	3.17e-38***
Suzanne	bsah	8	k-way	0.790	[0.789, 0.791]	7.96e-36***
Teapot	bsah	8	k-way	0.835	[0.834, 0.836]	2.79e-30***
Armadillo	median	8	k-way	1.026	[1.023, 1.029]	4.99e-11***
Bunny	median	8	k-way	0.921	[0.918, 0.924]	3.17e-20***
Suzanne	median	8	k-way	0.868	[0.865, 0.870]	3.91e-23***
Teapot	median	8	k-way	0.731	[0.730, 0.733]	5.59e-32***
Armadillo	sah	8	k-way	0.958	[0.956, 0.960]	3.31e-18***
Bunny	sah	8	k-way	0.931	[0.928, 0.933]	1.33e-18***
Suzanne	sah	8	k-way	0.801	[0.798, 0.803]	2.86e-23***
Teapot	sah	8	k-way	0.825	[0.823, 0.826]	1.53e-28***
Armadillo	bsah	8	collapsed	0.821	[0.820, 0.822]	9.98e-34***
Bunny	bsah	8	collapsed	0.804	[0.803, 0.804]	3.46e-35***
Suzanne	bsah	8	collapsed	0.739	[0.738, 0.740]	7.53e-37***
Teapot	bsah	8	collapsed	0.713	[0.711, 0.714]	4.00e-35***
Armadillo	median	8	collapsed	0.625	[0.624, 0.626]	1.16e-32***
Bunny	median	8	collapsed	0.669	[0.667, 0.671]	3.65e-31***
Suzanne	median	8	collapsed	0.646	[0.644, 0.648]	1.14e-28***
Teapot	median	8	collapsed	0.605	[0.603, 0.606]	6.27e-37***

Continued on next page

Tabelle 7.3: Dynamic Statistical Results

Model	Algorithm	k	Type	Speedup μ	Speedup CI	p
Armadillo	sah	8	collapsed	0.847	[0.846, 0.848]	4.29e-28***
Bunny	sah	8	collapsed	0.825	[0.823, 0.827]	4.02e-21***
Suzanne	sah	8	collapsed	0.759	[0.756, 0.761]	4.03e-23***
Teapot	sah	8	collapsed	0.735	[0.733, 0.736]	1.89e-28***
Armadillo	bsah	16	k-way	1.251	[1.249, 1.252]	1.11e-29***
Bunny	bsah	16	k-way	1.154	[1.153, 1.156]	9.71e-32***
Suzanne	bsah	16	k-way	0.632	[0.631, 0.633]	4.43e-33***
Teapot	bsah	16	k-way	0.577	[0.575, 0.578]	1.51e-23***
Armadillo	median	16	k-way	0.650	[0.649, 0.652]	1.31e-33***
Bunny	median	16	k-way	0.589	[0.587, 0.591]	2.33e-34***
Suzanne	median	16	k-way	0.668	[0.665, 0.670]	3.91e-33***
Teapot	median	16	k-way	0.378	[0.378, 0.379]	4.36e-33***
Armadillo	sah	16	k-way	0.671	[0.669, 0.672]	8.97e-30***
Bunny	sah	16	k-way	0.681	[0.679, 0.683]	2.25e-26***
Suzanne	sah	16	k-way	0.571	[0.570, 0.573]	1.18e-31***
Teapot	sah	16	k-way	0.439	[0.438, 0.440]	1.09e-36***
Armadillo	bsah	16	collapsed	0.230	[0.230, 0.230]	1.43e-30***
Bunny	bsah	16	collapsed	0.234	[0.234, 0.234]	2.43e-31***
Suzanne	bsah	16	collapsed	0.158	[0.158, 0.158]	4.18e-28***
Teapot	bsah	16	collapsed	0.163	[0.163, 0.163]	3.98e-27***
Armadillo	median	16	collapsed	0.116	[0.116, 0.116]	2.76e-26***
Bunny	median	16	collapsed	0.147	[0.147, 0.148]	2.02e-31***
Suzanne	median	16	collapsed	0.135	[0.135, 0.135]	7.28e-30***
Teapot	median	16	collapsed	0.154	[0.154, 0.154]	1.20e-27***
Armadillo	sah	16	collapsed	0.258	[0.258, 0.258]	3.03e-36***
Bunny	sah	16	collapsed	0.257	[0.256, 0.257]	2.61e-42***
Suzanne	sah	16	collapsed	0.161	[0.161, 0.162]	4.07e-29***
Teapot	sah	16	collapsed	0.168	[0.168, 0.169]	4.52e-53***

Literatur

- [AKLase2] Timo Aila, Tero Karras und Samuli Laine. „On quality metrics of bounding volume hierarchies“. In: *Proceedings of the 5th High-Performance Graphics Conference*. HPG '13. Anaheim, California: Association for Computing Machinery, 2013, S. 101–107. ISBN: 9781450321358. URL: <https://doi.org/10.1145/2492045.2492056>.
- [an] alecjacobson. *common-3d-test-models*. URL: <https://github.com/alecjacobson/common-3d-test-models>, Zugriff am: 3. Februar 2026.
- [B7] Bly7. *OBJ-Loader*. URL: <https://github.com/Bly7/OBJ-Loader>, Zugriff am: 3. Februar 2026.
- [Br] Blender. *The Cycles Render Engine*. URL: <https://github.com/blender/cycles/blob/main/examples/objects/suzanne.xml>, Zugriff am: 2. Februar 2026.
- [En2] C. Ericson. *Real-Time Collision Detection*. Taylor & Francis, 2004. ISBN: 9781558607323.
- [GCnr2] Scott Vahl Gordon und John L. Clevenger. *Computer Graphics Programming in OpenGL with C++*. Mercury Learning und Information, 2021, S. 483. ISBN: 9781683926719.
- [KKya1] Timothy L. Kay und James T. Kajiya. „Ray tracing complex scenes“. In: *Proceedings of the 13th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*. SIGGRAPH '86. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 1986, S. 269–278. ISBN: 0897911962. URL: <https://doi.org/10.1145/15922.15916>.
- [Ly] Stanford University Computer Graphics Laboratory. *The Stanford 3D Scanning Repository*. URL: <https://graphics.stanford.edu/data/3Dscanrep/>, Zugriff am: 2. Februar 2026.
- [MBrr2] Daniel Meister und Jiří Bittner. „Performance comparison of bounding volume hierarchies for GPU ray tracing“. In: *Journal of Computer Graphics Techniques (JCGT)* 11.4 (2022), S. 1–19.
- [Mr2] Daniel Meister u. a. „A Survey on Bounding Volume Hierarchies for Ray Tracing“. In: *Computer Graphics Forum* 40.2 (2021), S. 683–712.
- [MTre1] Tomas Möller und Ben Trumbore. „Fast, Minimum Storage Ray-Triangle Intersection“. In: *Journal of Graphics Tools* 2.1 (1997), S. 21–28.
- [Nl] Martin Newel. *The Utah Teapot*. URL: <https://graphics.cs.utah.edu/teapot/>, Zugriff am: 2. Februar 2026.
- [WBBdns2] Ingo Wald, Carsten Benthin und Solomon Boulos. „Getting rid of packets - Efficient SIMD single-ray traversal using multi-branching BVHs -“. In: *2008 IEEE Symposium on Interactive Ray Tracing*. 2008, S. 49–57.