

JAVA - RayTracing

Wie werden fotorealistische Bilder am
Computer "synthetisiert" ?



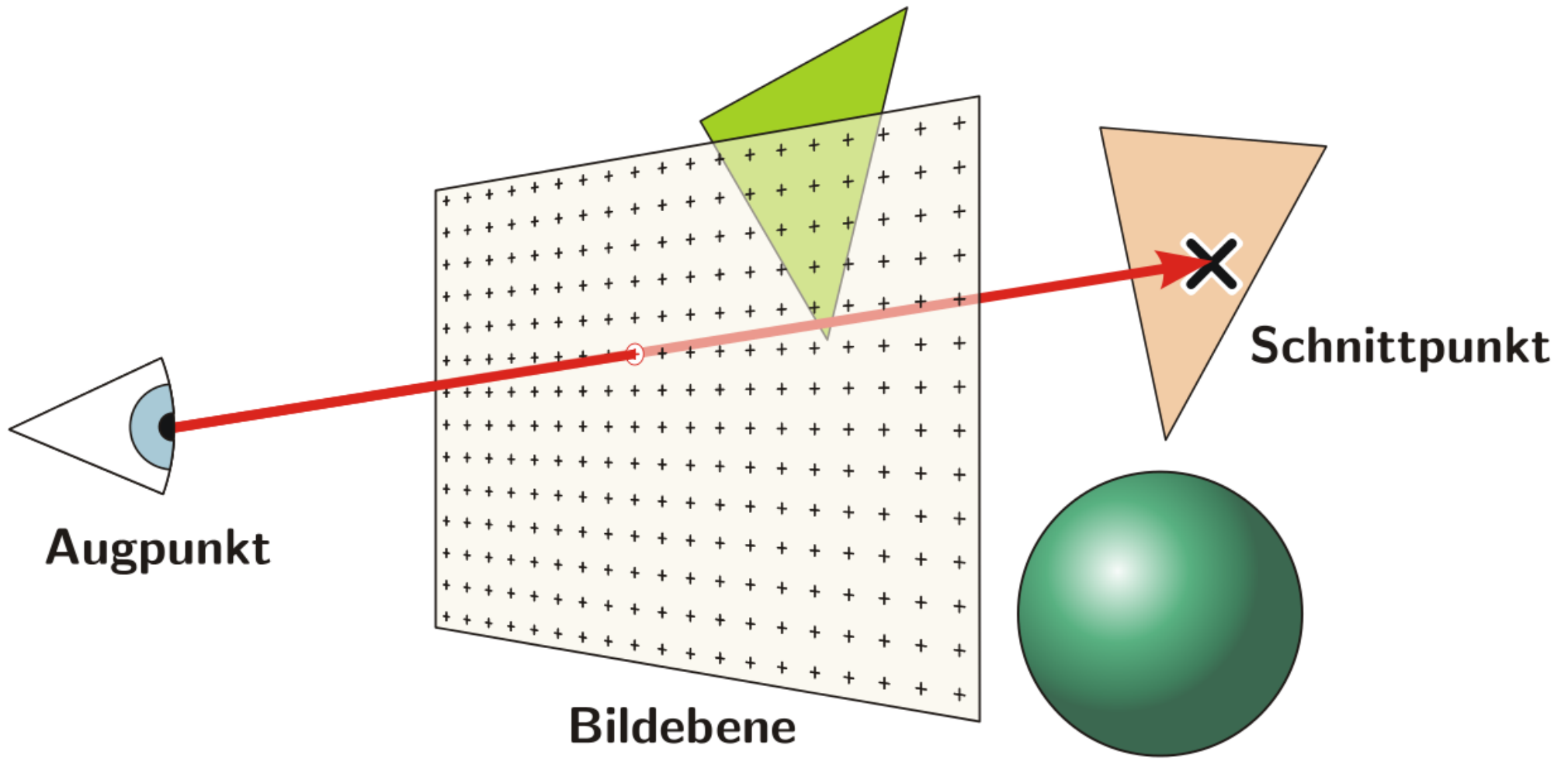
Gutenbergschule
Wiesbaden



Übersicht

- Was ist RayTracing
- Rekursives RayTracing
- Beleuchtungsmodelle
- Monte Carlo Experiment : "PathTracing"
- Beschleunigungsverfahren
- Showcase
- Quellen

Was ist "RayTracing" ?



Schnittpunkt: Kugel

Kugel

- $|x - c|^2 = r^2$
- $c \rightarrow$ Mittelpunkt ("center")
- $r \rightarrow$ Radius
- $X \rightarrow$ alle Punkte der Kugel

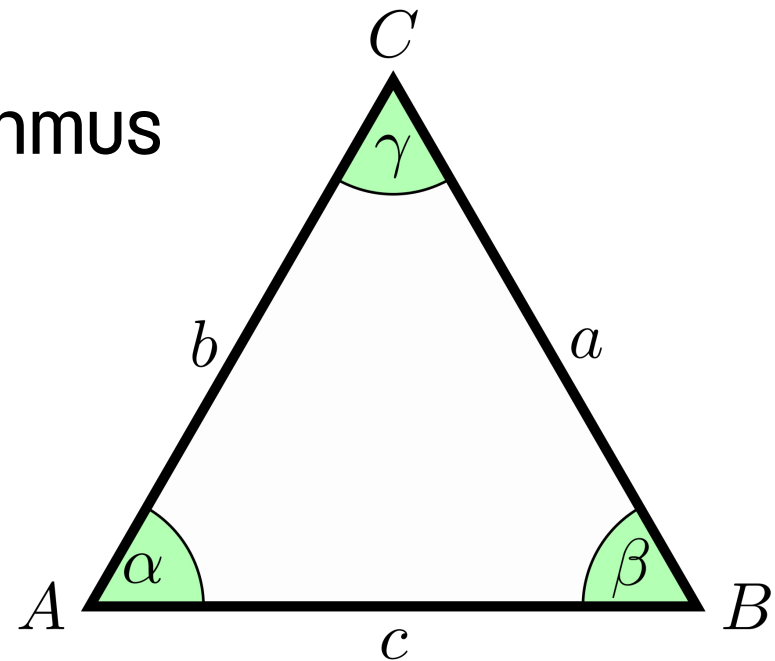
Strahl

- $X = o + d * l$
- $D \rightarrow$ Distanz
- $l \rightarrow$ Richtung
- $O \rightarrow$ Ursprung
- $X \rightarrow$ Punkter der Linie

→ Einsetzen von Gerade in Kugelgleichung erzeugt bis zu zwei Schnittpunkte

Schnittpunkt: Dreieck

- Ebene **E** berechnen durch Punkte **V1**, **V2** und **V3**
- Schnittpunkt **S** zwischen Gerade und Ebene bestimmen
- Entscheiden ob **S** im Dreieck **V1 V2 V3** liegt
- Oder: Möller Trumbore Algorithmus



Schnittpunkt: Dreieck

```
#define EPSILON 0.000001

int triangle_intersection( const Vec3  V1, // Triangle vertices
                          const Vec3  V2,
                          const Vec3  V3,
                          const Vec3  O, //Ray origin
                          const Vec3  D, //Ray direction
                          float* out )
{
    Vec3 e1, e2; //Edge1, Edge2
    Vec3 P, Q, T;
    float det, inv_det, u, v;
    float t;

    //Find vectors for two edges sharing V1
    SUB(e1, V2, V1);
    SUB(e2, V3, V1);
    //Begin calculating determinant - also used to calculate u paramet
    CROSS(P, D, e2);
    //if determinant is near zero, ray lies in plane of triangle
    det = DOT(e1, P);
    //NOT CULLING
    if(det > -EPSILON && det < EPSILON) return 0;
    inv_det = 1.f / det;

    //calculate distance from V1 to ray origin
    SUB(T, O, V1);

    //Calculate u parameter and test bound
    u = DOT(T, P) * inv_det;
    //The intersection lies outside of the triangle
    if(u < 0.f || u > 1.f) return 0;

    //Prepare to test v parameter
    CROSS(Q, T, e1);

    //Calculate V parameter and test bound
    v = DOT(D, Q) * inv_det;
    //The intersection lies outside of the triangle
    if(v < 0.f || u + v > 1.f) return 0;

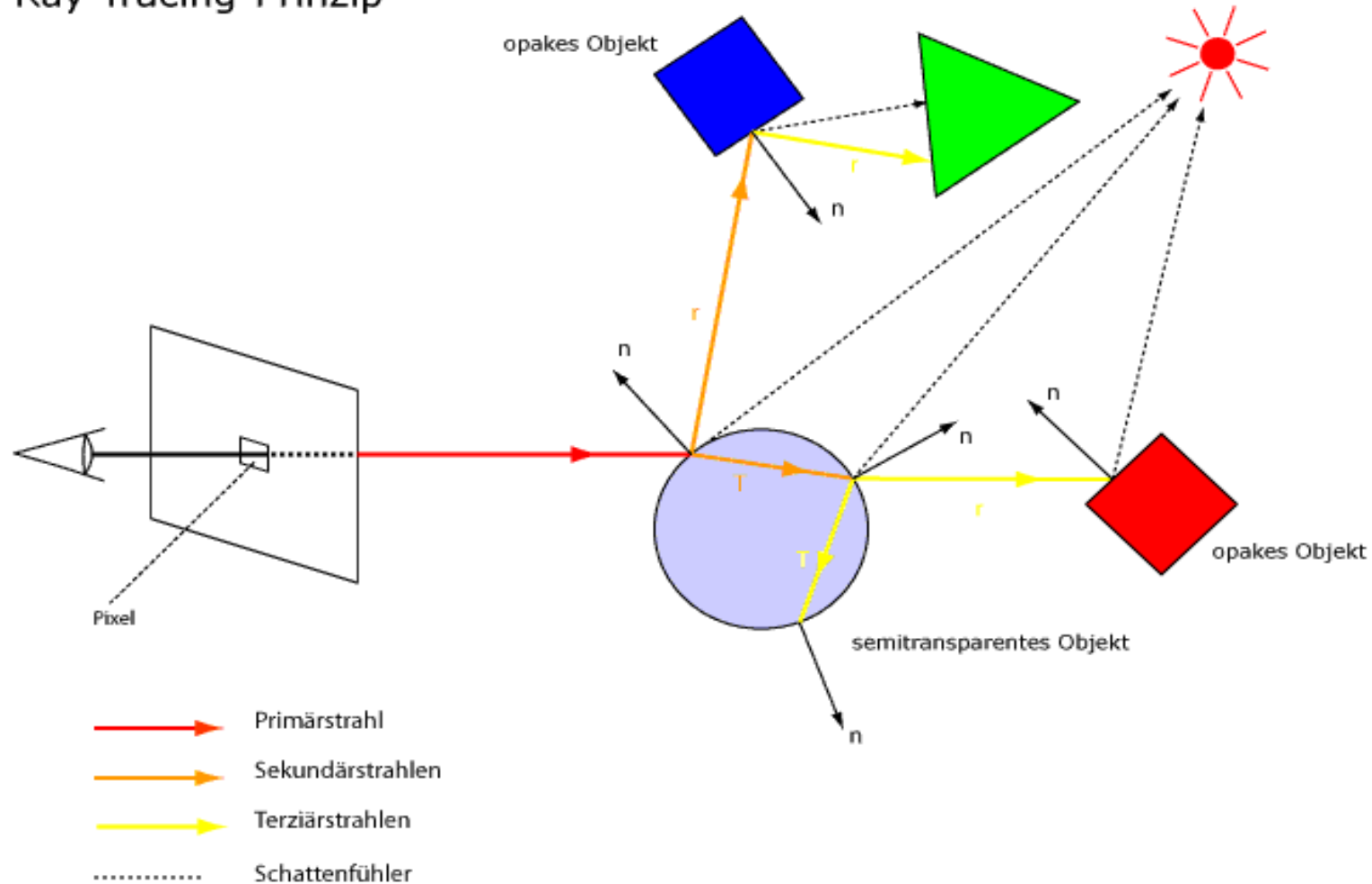
    t = DOT(e2, Q) * inv_det;

    if(t > EPSILON) { //ray intersection
        *out = t;
        return 1;
    }

    // No hit, no win
    return 0;
}
```

Rekursives RayTracing

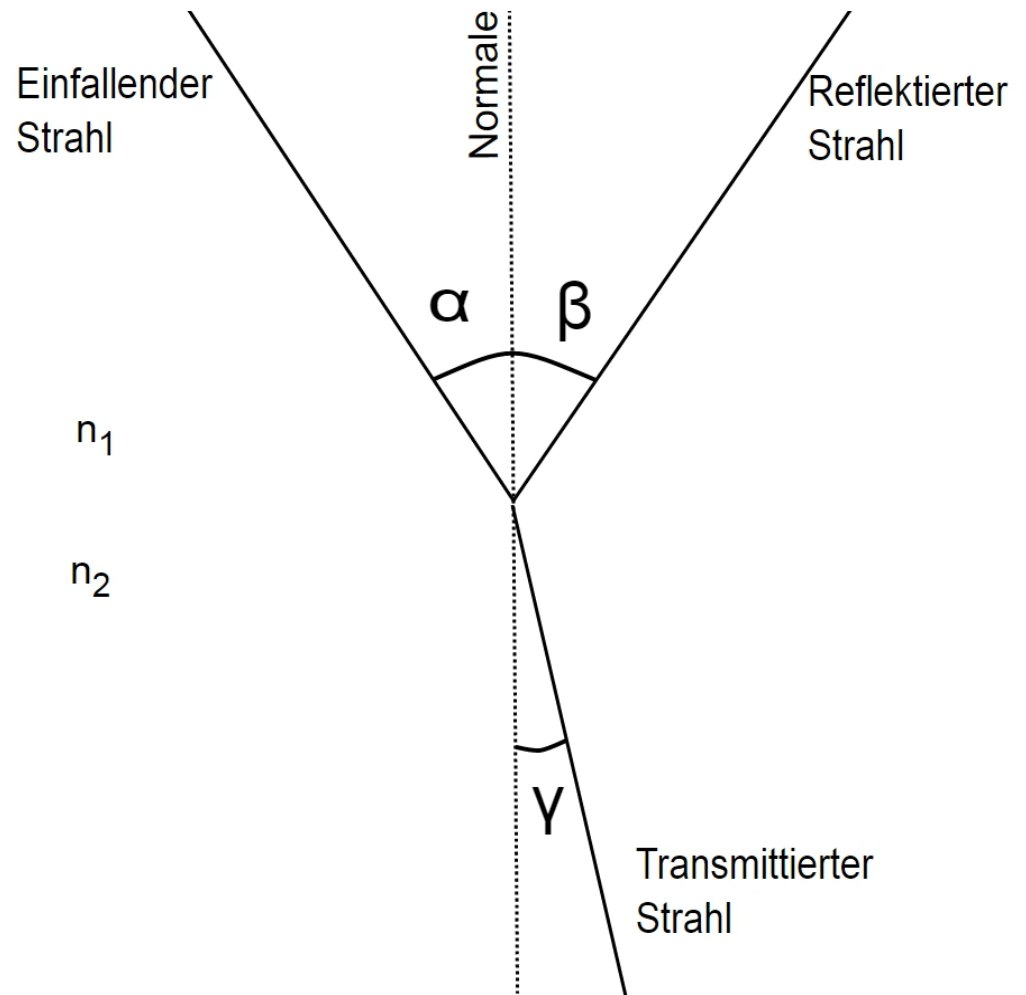
Ray-Tracing-Prinzip



Rekursives RayTracing : Reflektion

Reflektion

- $R = V \cdot 2 * (V \cdot N) * N$
- R = reflektierter Strahl
- N = Normale
- V = einfallender Strahl
- n_1 = erstes Medium
- n_2 = zweites Medium



Rekursives RayTracing

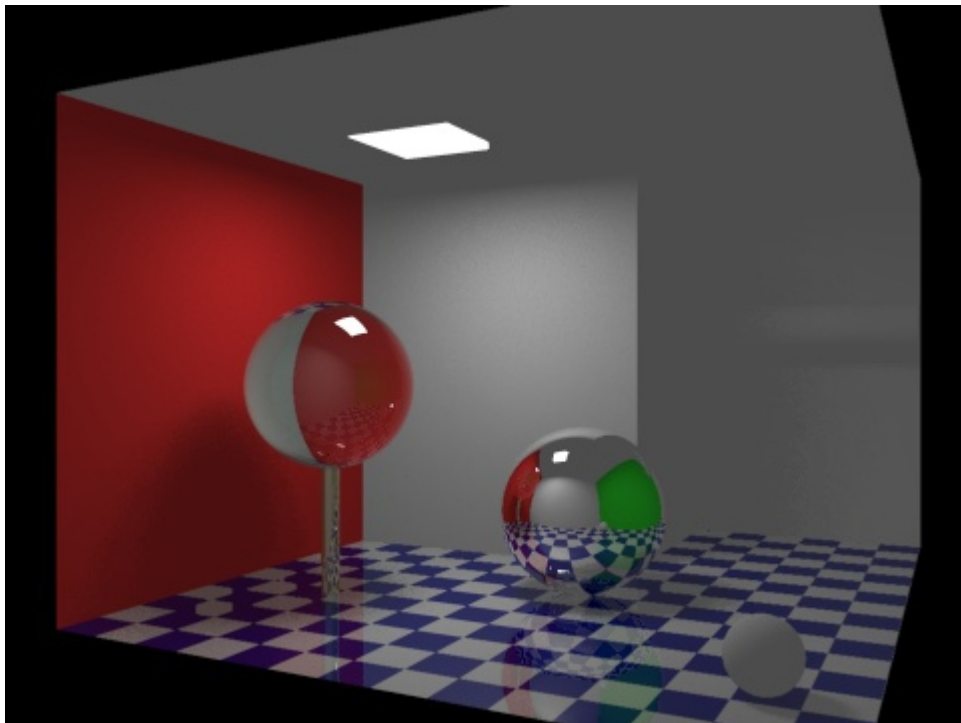
```
Funktion FarbeFürStrahl(Strahl s) {  
    Schnittpunkt sp = BerechneSchnittpunkt(s)  
    Farbe farbe = BerechneFarbe()  
    Wenn (Objekt spiegelnd oder transparent) dann {  
        NeuerStrahl strahlNeu = BerechneNeuenStrahl()  
        Farbe farbe2 = FarbeFürStrahl(strahlNeu)  
        farbe = MixFarben(farbe , farbe2) //Mischen der Farben  
    }  
    Return farbe  
}  
  
Für (jedes Pixel (sample) in der Bildebene) { //Für jedes Pixel  
    Strahl strahl = StrahlDurchPixel() //Konstruiere Strahl  
    Farbe farbeFürPixel = FarbeFürStrahl(Strahl)  
}
```

Rekursives RayTracing

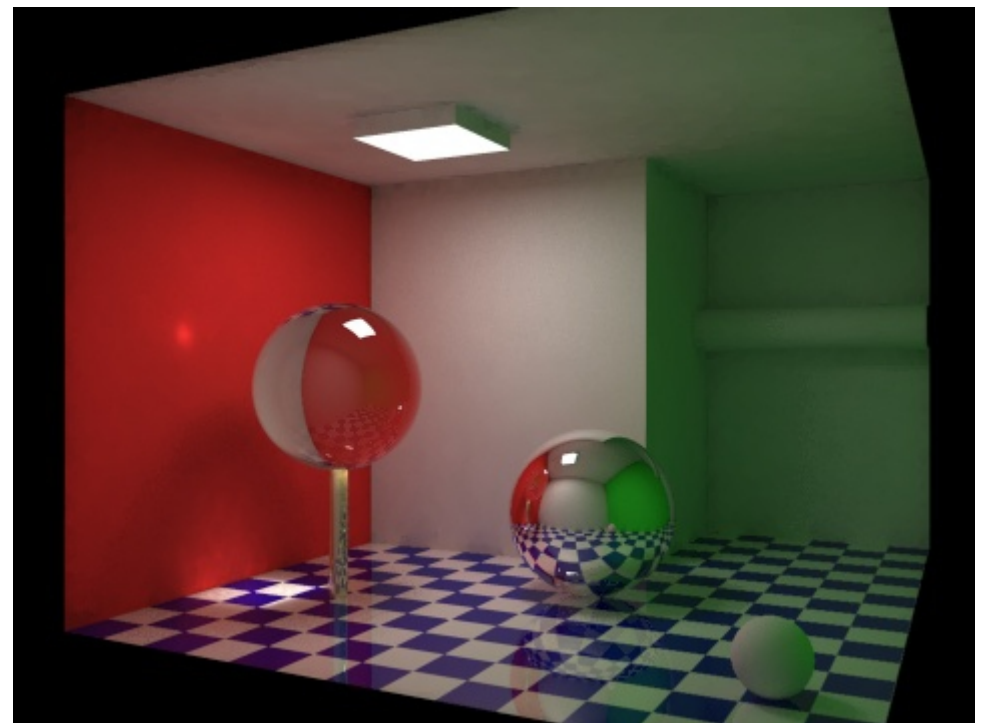
- Schnittpunkt gefunden und Objekt spiegelnd bzw. transparent
- Physikalisch korrekter Lichttransport z.B.: **Reflexion** und **Brechung**
- Rekursion wird beendet wenn :
 - Kein schnittpunkt gefunden wurde
 - die Maximale Rekursionstiefe erreicht wurde

Beleuchtungsmodelle

- **Licht** und **Schatten** sind essentiell für ein physikalisch korrektes Bild
- Man unterscheidet **lokale** und **globale** Beleuchtung



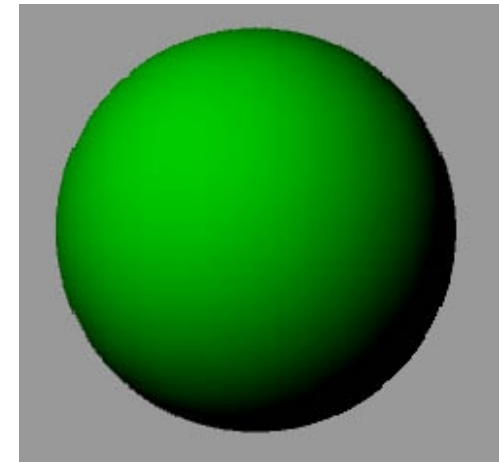
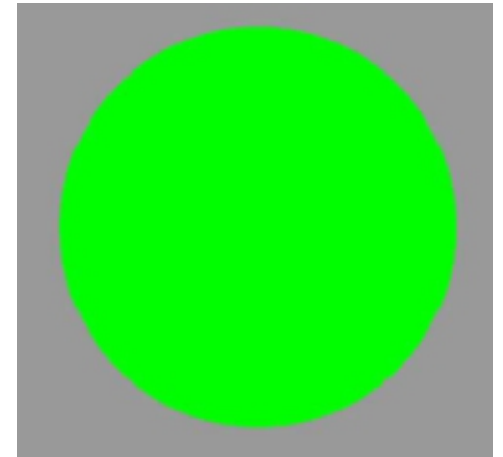
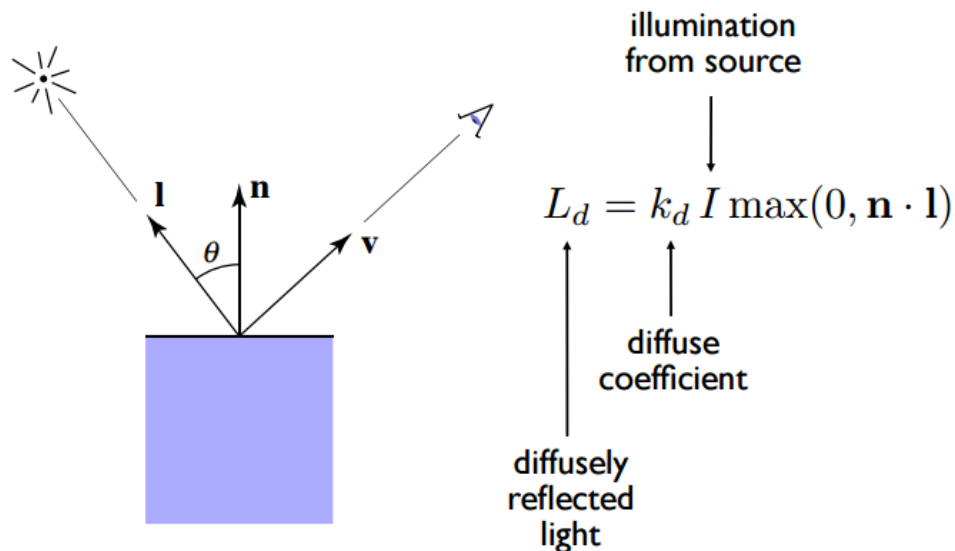
Lokale Beleuchtung



Globale Beleuchtung

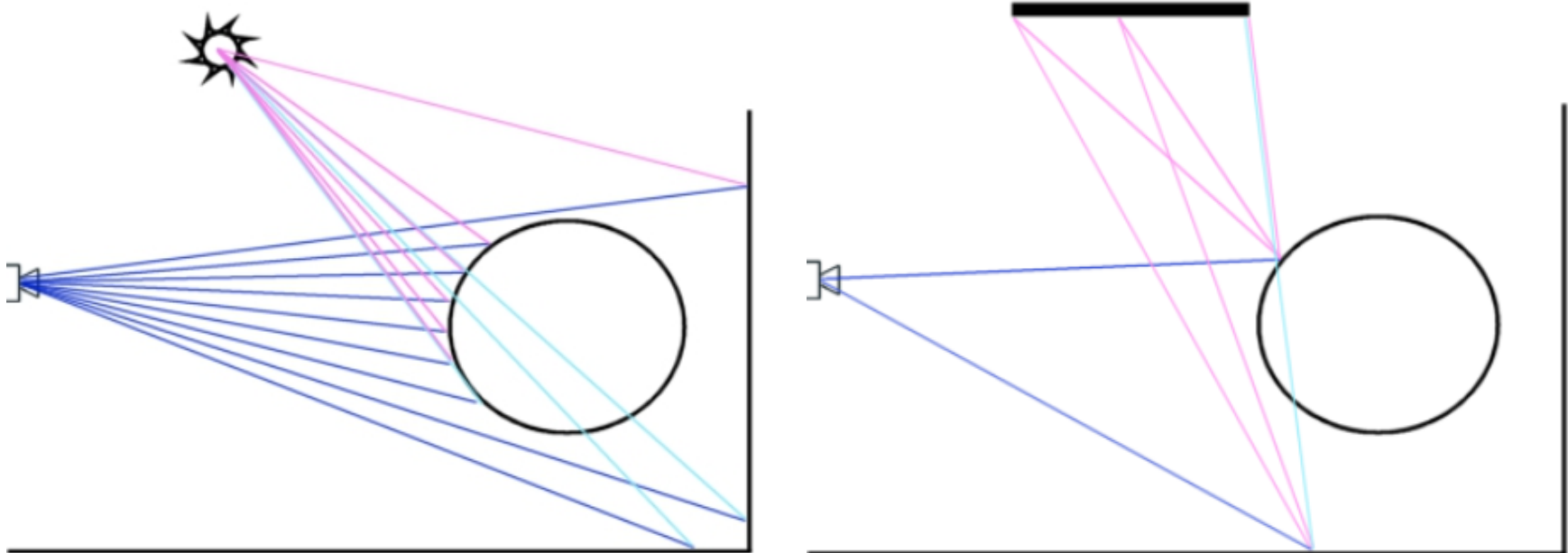
Lokale Beleuchtung

- Licht und Schatten sind essentiell für ein physikalisch korrektes Bild
- Man unterscheidet in **lokale** und **globale** Beleuchtung
- Lambertsches Gesetz



Lokale Beleuchtung

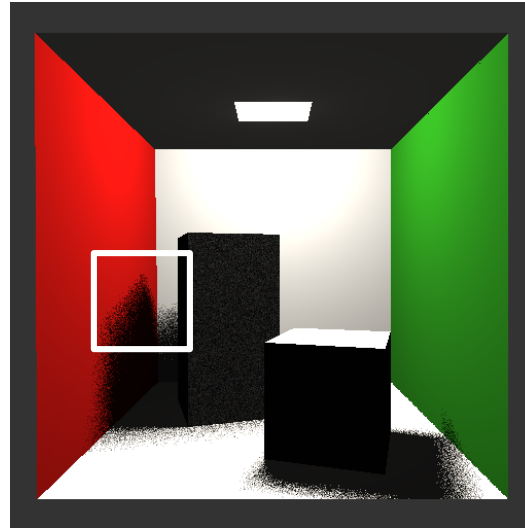
- Lichter können auch eine Fläche besitzen
- Sampling der Lichtquelle ergibt **weiche** Schatten
- Zu wenige samples führen zu rauschen



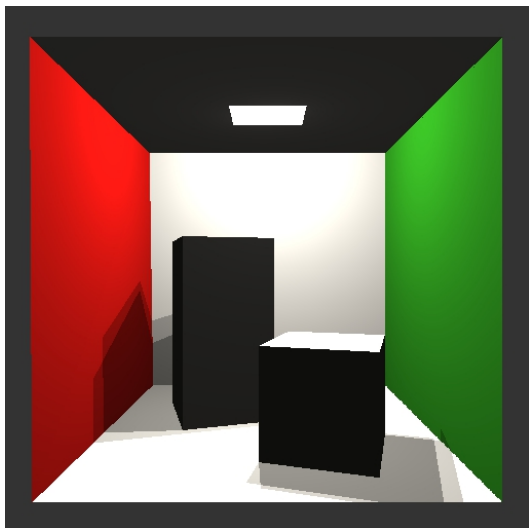
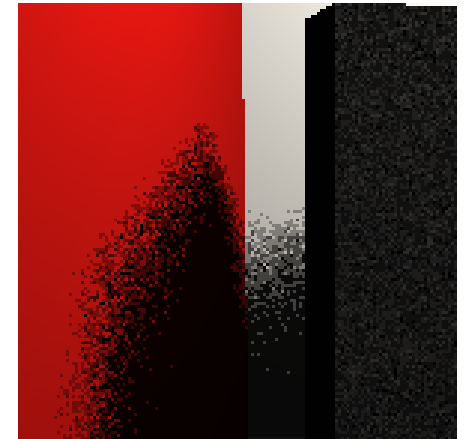
Lokale Beleuchtung



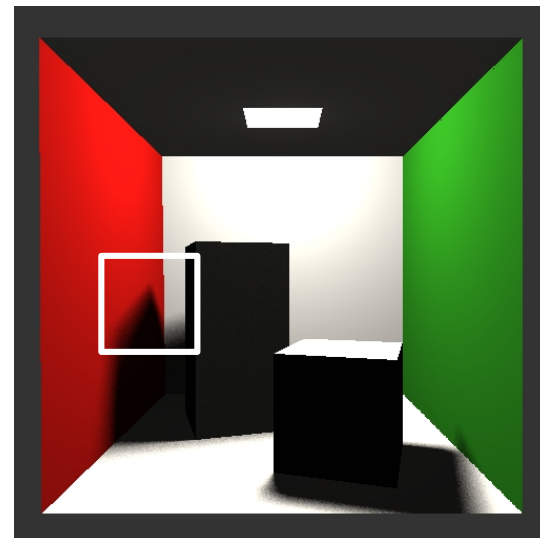
keine Schatten



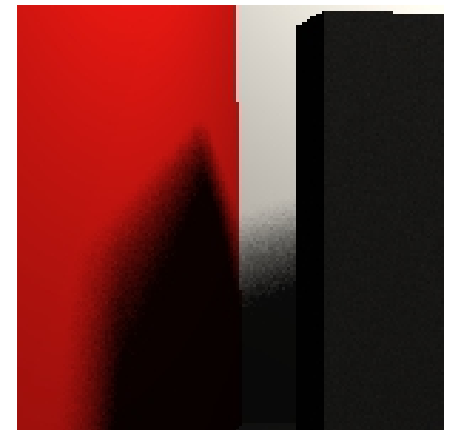
Weiche Schatten, 2 Samples



harte Schatten

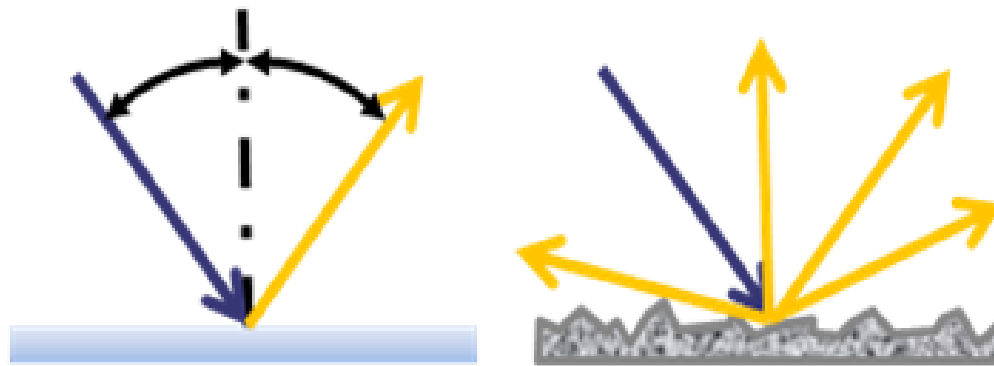


Weiche Schatten, 100 Samples



Globale Beleuchtung

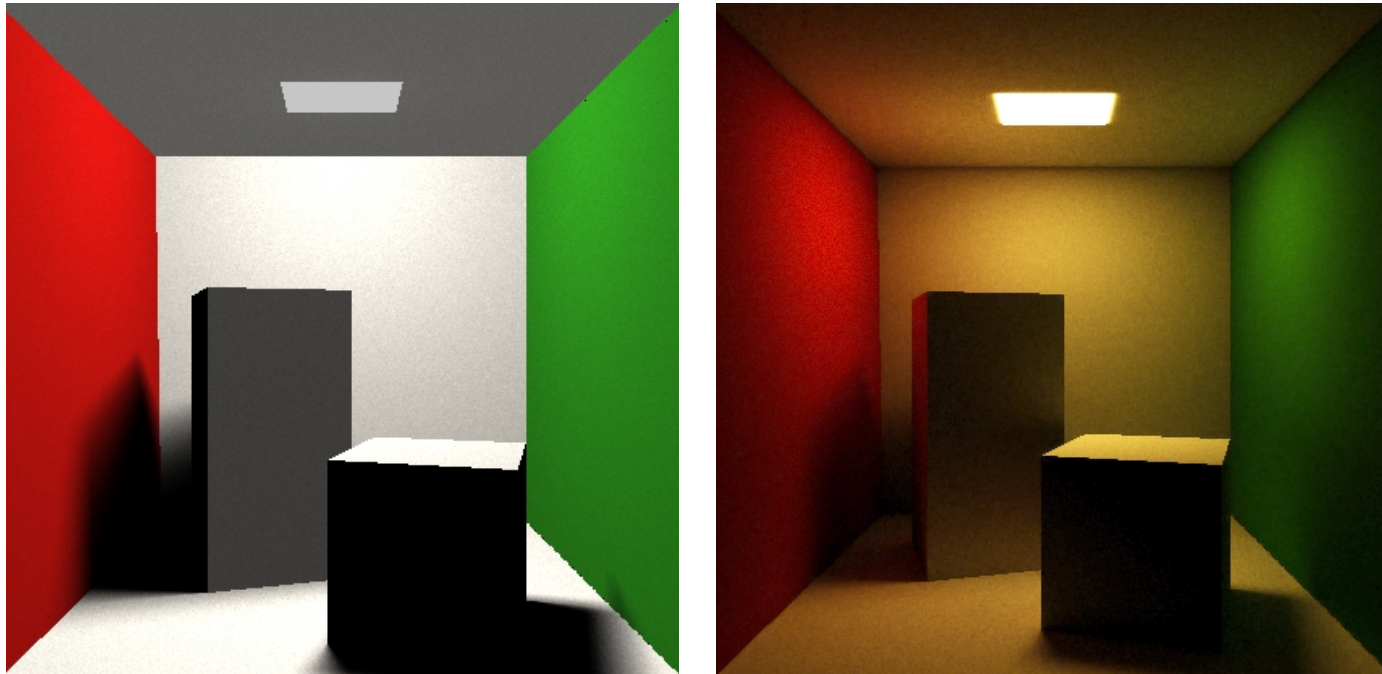
- Ermöglicht photorealistische **diffuse Reflektionen** und **Kaustiken**



- **Photonen Mapping** (Strahlverfolgung von der Lichtquelle aus)
- **“PathTracing”** (Strahlverfolgung von der Kamera aus; hohe Rechenleistung notwendig da **MonteCarlo** Versuch)

PathTracing

- Beim Aufprallen an einer Oberfläche werden viele zufällige Strahlen ausgesendet (Samples) → Mittelwert
- Die Anzahl der "Abpraller" (Bounces) muss begrenzt werden → max. Rekursionstiefe



PathTracing

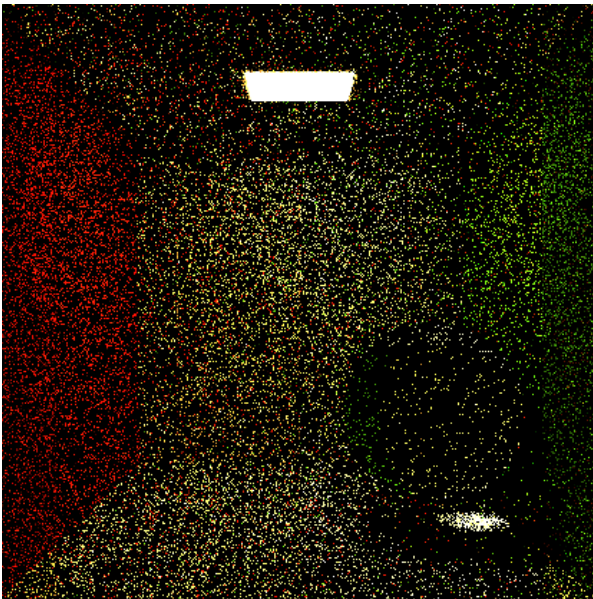
```
Funktion farbeFürPixel(Pixel pixel, int samples) {  
    Farbe f = schwarz;  
    Pixel pixel = ein Pixel in der Bildebene;  
  
    // Mittelwert bilden  
    Für (int I = 0; I < samples; i++){  
        Strahl ray = Kamera.generiereStrahl(pixel)  
        f = f + pathTrace(ray, 0)  
    }  
  
    Return f / samples  
}
```

PathTracing

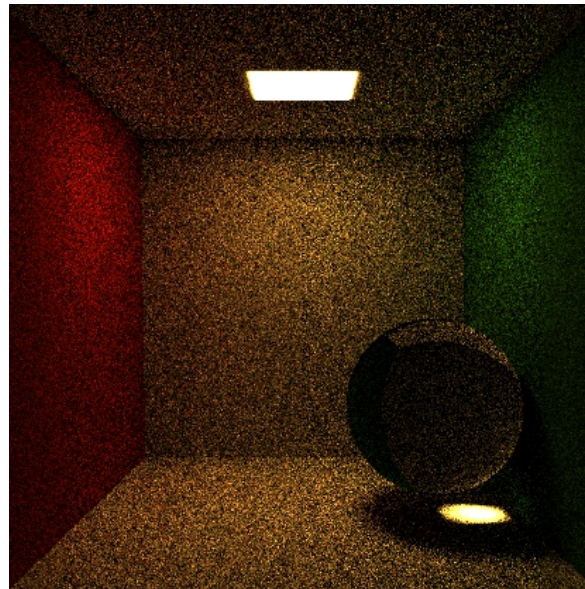
```
Funktion pathTrace(Strahl s, int tiefe) {  
    Wenn (Abbruchkriterium erreicht) dann { return schwarz }  
    Wenn (Objekt == Lichtquelle) dann { return Objekt.LichtEmission }  
  
    Farbe alteFarbe = schwarz  
    Strahl neuerStrahl = zufälligerStrahl()  
  
    Double cos = DOT(neuerStrahl, Objekt.normale) //Nach Lambert  
    Vector BRDF = Objekt.diffuseFarbe * cos * 2  
  
    Farbe neueFarbe = pathTrace(neuerStrahl, tiefe + 1) //Rekursion  
    alteFarbe = alteFarbe + BRDF * neueFarbe  
    Return alteFarbe;  
}
```

PathTracing

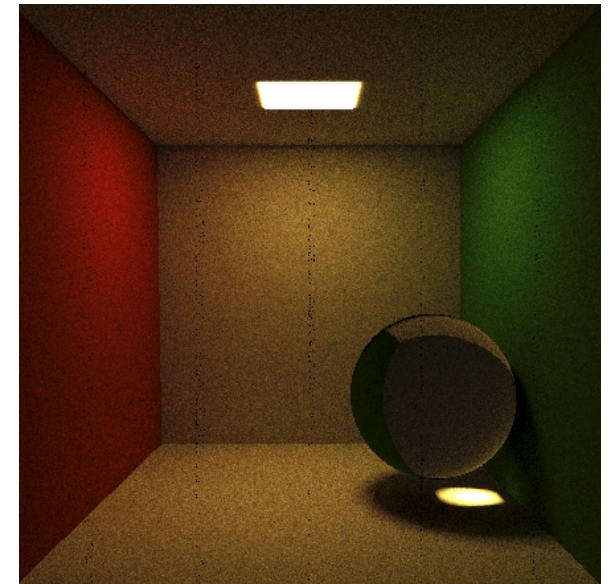
- Anzahl der Samples muss vervierfacht werden um ein doppelt so gutes Bild zu erhalten



10 Samples



230 Samples



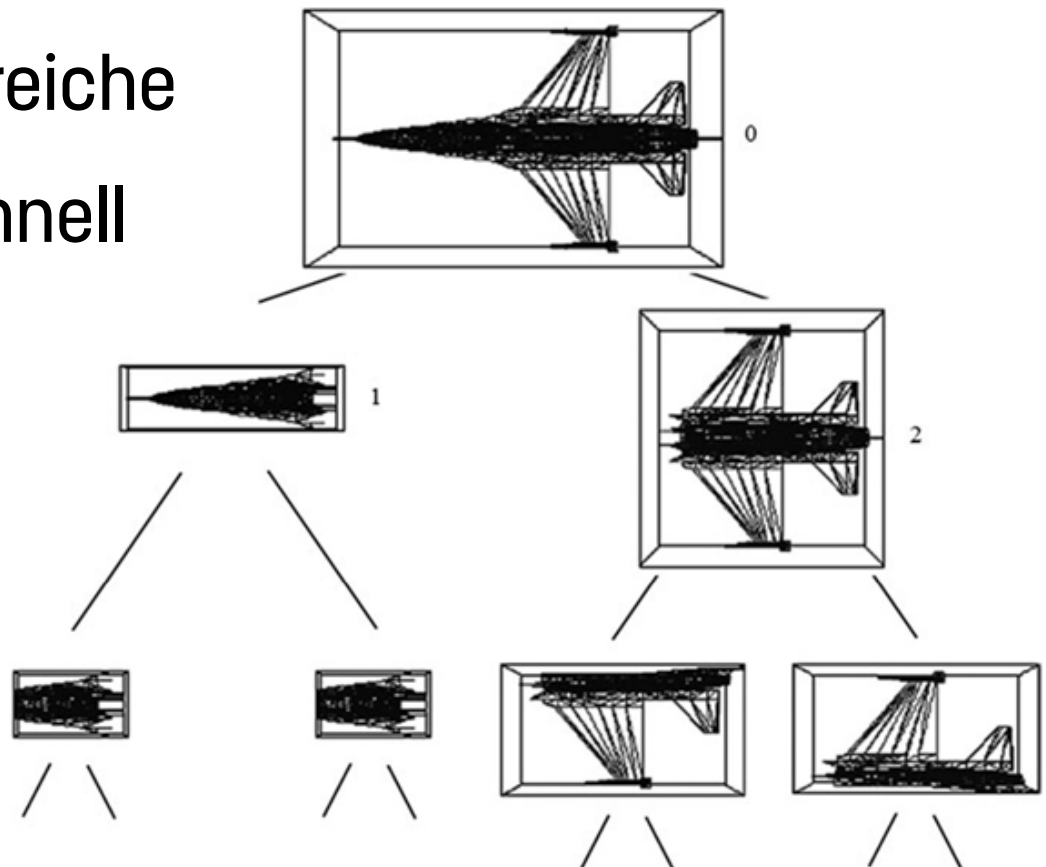
2000 Samples

Beschleunigungsverfahren

- Berechnen der Schnittpunkte nimmt am meisten Zeit in anspruch (ca. 95% der gesamten Rechenzeit) → Diesen Anteil reduzieren
- "Bounding Volumes" für einzelne Objekte bzw. Abschnitte der Szene → Hüllkörper
- "Back Face Culling" für sämtliche Dreiecke der Szene bei einer Rekursionstiefe von $k = 0$

Bounding Volumes

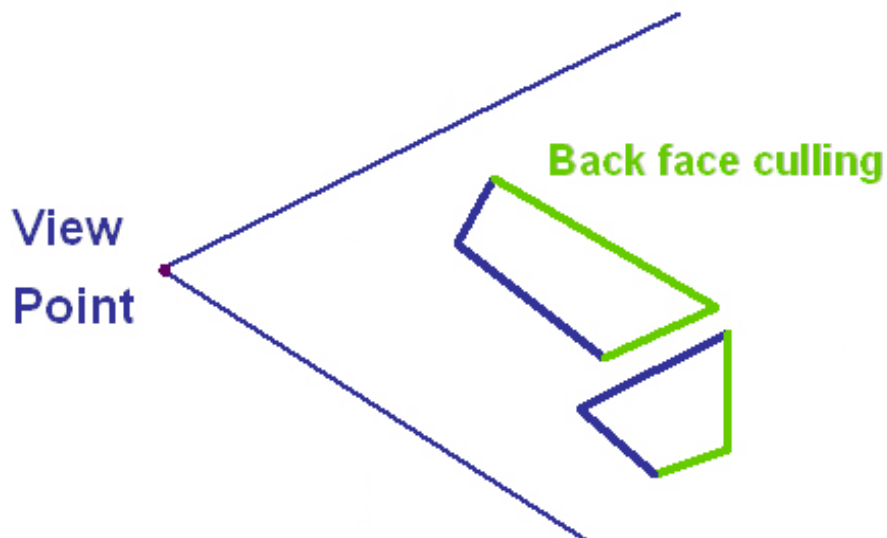
- Berechnen einer **"AABB"** um das eigentliche Objekt herum
- Einteilen in kleinere Bereiche
- **AABB** Schnittpunkt schnell



Back Face Culling

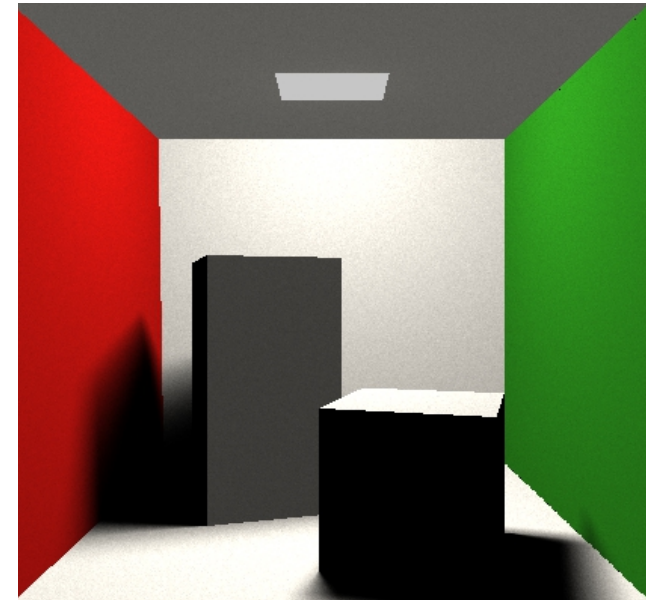
- Bei Konvexen Körpern sind die Normalen der Dreiecke vom Mittelpunkt weggerichtet

```
Wenn ( DOT(Strahl, Normal) <= 0) dann {  
    berechneSchnittpunkt()  
}
```



Cornell Box

- Raum um physikalisch korrektes Rendering zu testen
- Vergleich: Realität & Simulation
- Wenige Dreiecke, einfacher Aufbau
- .obj Datei frei verfügbar



Materialeigenschaften

- Name des Materials
- Farben (diffuse und Glanzfarbe)
- Leuchtkraft
- Transparenz und Brechungsindex

Material
+ String name + Vector3 ambientColor + Vector3 diffuseColor + Vector3 emissionColor + Vector3 specularColor + double diffuseIndex + double reflectionIndex + double refractionIndex + double shininess + double specularExponent + double transparency + String toString() + Vector3 reflect(Vector3, Vector3) + Vector3 refract(Vector3, Vector3)

Vector3
+ double[] xyz + static Vector3 oneVector + static Vector3 zeroVector + Color toColor() + String toString() + Vector3 add(Vector3) + Vector3 clampColor() + Vector3 clone() + Vector3 cross(Vector3) + Vector3 mul(Vector3) + Vector3 mul(double) + Vector3 normalize() + Vector3 sub(Vector3) + boolean isEmpty() + double dot(Vector3) + double magnitude() + double x() + double y() + double z() + void setX(double) + void setY(double) + void setZ(double)

Quellen

- https://www.ice.rwth-aachen.de/fileadmin/user_upload/forschungsprojekte/tools/GRACE/raytracing.gif
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Raytracing#/media/File:Raytracing.svg>
- <http://www.cs.unc.edu/~bn/comp770/images/myScene.bmp>
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/Glasses_800_edit.png
- <https://cs.stanford.edu/people/eroberts/courses/soco/projects/1997-98/ray-tracing/implementation.html>
- <http://www.dma.ufg.ac.at/assets/8653/intern/raytracing.gif>
- http://www.zbs-ilmenau.de/pdf/10V_3D_Rendering_2_Druck.pdf
- http://asawicki.info/news_1301_reflect_and_refract_functions.html
- [https://de.wikipedia.org/wiki/Antialiasing_\(Computergrafik\)#/media/File:Checkerboard_Zone_Plate_Ordered4.png](https://de.wikipedia.org/wiki/Antialiasing_(Computergrafik)#/media/File:Checkerboard_Zone_Plate_Ordered4.png)
- http://www.flipcode.com/archives/Raytracing_Topics_Techniques-Part_5_Soft_Shadows.shtml
- <http://www.scratchapixel.com/old/assets/Uploads/Lesson015/l015-lobes.png?>
- http://images.google.de/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.3dtutorialzone.com%2Fmaking_materials%2F11.jpg&
- http://www.puchner.org/Fotografie/technik/physik/reflexion_01.png
- https://root.cern.ch/TaligentDocs/TaligentOnline/DocumentRoot/1.0/Docs/books/GS/GS116AT3.DOC_AFrame_74.gif

Quellen

- http://web4.cs.ucl.ac.uk/teaching/4074/archive/2010/Slides/JK2010/03_path%20tracing.pdf
- http://what-when-how.com/wp-content/uploads/2012/07/tmpf9b3187_thumb2222.png
- https://root.cern.ch/TaligentDocs/TaligentOnline/DocumentRoot/1.0/Docs/books/GS/GS116AT3.DOC_AFrame_74.gif
- <http://volkansahin.net/wp-content/uploads/2014/03/backface-culling.png>
-