

# Компьютерная графика

Лекция 7: Распространение света, уравнение рендеринга,  
модели освещения

2021

## Почему важно освещение

- ▶ 90% информации человек воспринимает через зрение
- ▶ Зрение воспринимает то, как освещены окружающие объекты

## Почему важно освещение

- ▶ 90% информации человек воспринимает через зрение
- ▶ Зрение воспринимает то, как освещены окружающие объекты
- ▶ Человек с рождения учится воспринимать мир освещённым

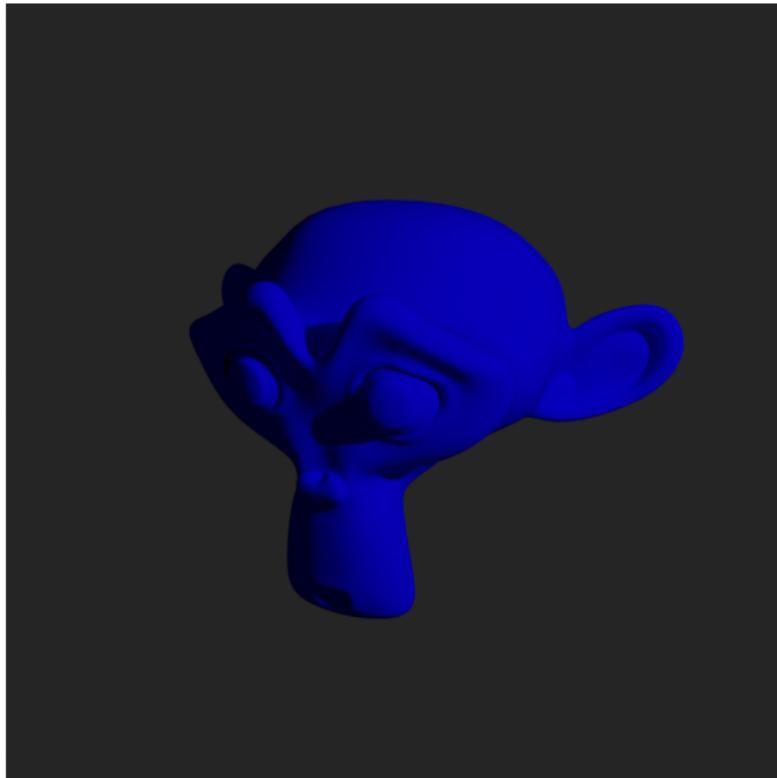
## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов

## Почему важно освещение



## Почему важно освещение



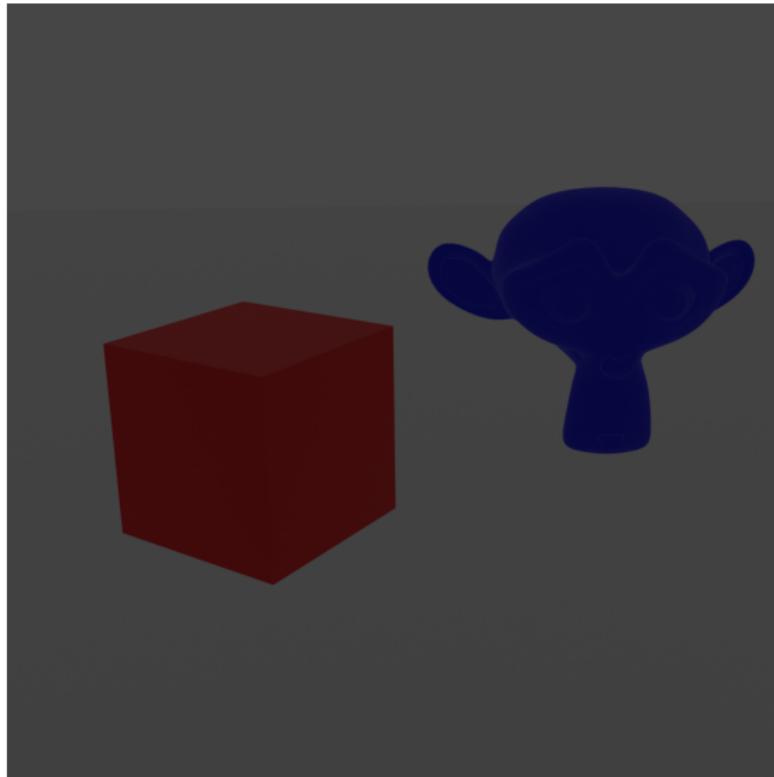
## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов

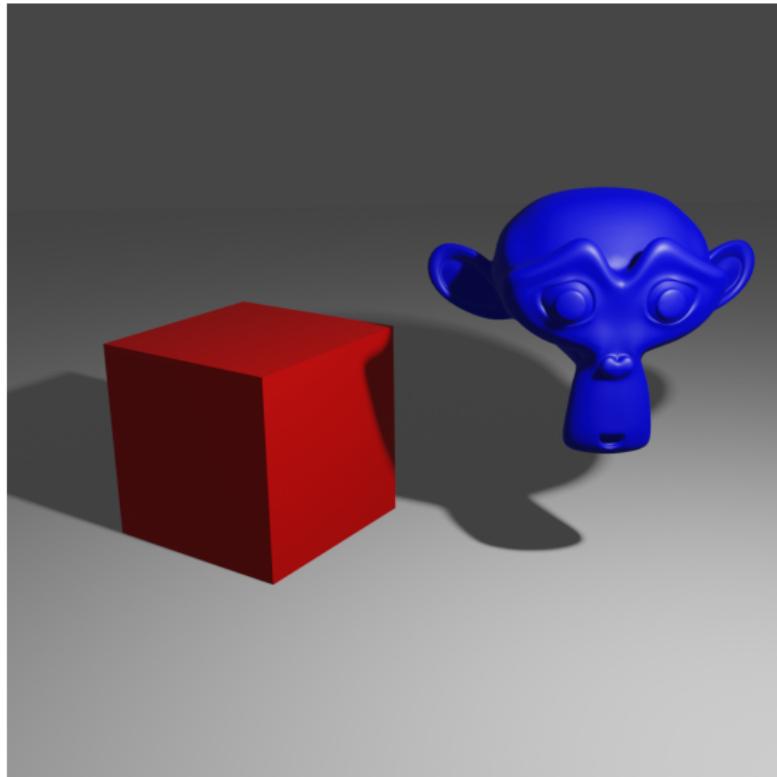
## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве

## Почему важно освещение



## Почему важно освещение



## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве

## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве
- ▶ Помогает понять материал объектов

## Почему важно освещение



## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве
- ▶ Помогает понять материал объектов

## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве
- ▶ Помогает понять материал объектов
- ▶ Помогает создать атмосферу

## Почему важно освещение



## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве
- ▶ Помогает понять материал объектов
- ▶ Помогает создать атмосферу

## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве
- ▶ Помогает понять материал объектов
- ▶ Помогает создать атмосферу
- ▶ Помогает сделать объекты более привычными человеку

## Почему важно освещение



# Почему важно освещение



## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве
- ▶ Помогает понять материал объектов
- ▶ Помогает создать атмосферу
- ▶ Помогает сделать объекты более привычными человеку

## Почему важно освещение

- ▶ Помогает понять форму объектов
- ▶ Помогает понять соотношение между объектами в пространстве
- ▶ Помогает понять материал объектов
- ▶ Помогает создать атмосферу
- ▶ Помогает сделать объекты более привычными человеку
- ▶ ⇒ Какой бы графикой вы ни занималось, полезно добавить освещение

# Что такое свет

- ▶ Свет – электромагнитная волна
- ▶ Пара векторных полей (электрическое  $E$  и магнитное  $B$ ), описываемых уравнениями Максвелла

$$\nabla \cdot E = 4\pi\rho$$

$$\nabla \cdot B = 0$$

$$\nabla \times E = -\frac{1}{c} \frac{\partial B}{\partial t}$$

$$\nabla \times B = \frac{1}{c} \left( 4\pi J + \frac{\partial E}{\partial t} \right)$$

# Что такое свет

- ▶ Свет – электромагнитная волна
- ▶ Пара векторных полей (электрическое  $E$  и магнитное  $B$ ), описываемых уравнениями Максвелла

$$\nabla \cdot E = 4\pi\rho$$

$$\nabla \cdot B = 0$$

$$\nabla \times E = -\frac{1}{c} \frac{\partial B}{\partial t}$$

$$\nabla \times B = \frac{1}{c} \left( 4\pi J + \frac{\partial E}{\partial t} \right)$$

- ▶ Раскладывается в сумму волн фиксированной длины волны  $\lambda$  (монохроматические волны)
- ▶ Много нетривиальных эффектов: интерференция, дифракция, поляризация, сложное взаимодействие с веществом

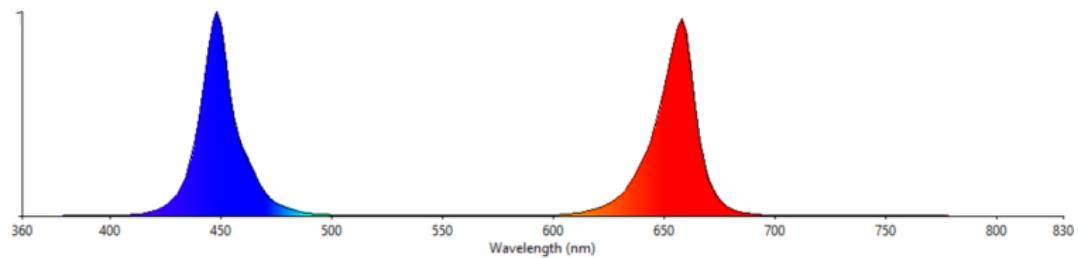
# Свет

- ▶ В графике обычно достаточно геометрической оптики – предела при  $\lambda \rightarrow 0$

# Свет

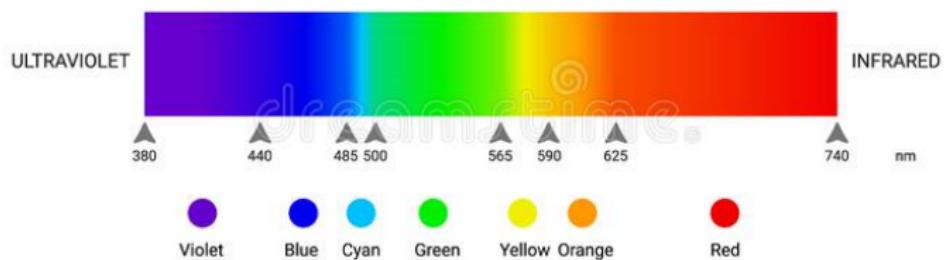
- ▶ В графике обычно достаточно геометрической оптики – предела при  $\lambda \rightarrow 0$
- ▶ Свет распространяется прямыми лучами (исключение – граница раздела сред или неоднородные среды)
- ▶ Свет распространяется бесконечно быстро ( $c \rightarrow \infty$ )
- ▶ Луч света разбивается в сумму монохроматических лучей, каждая имеет свою амплитуду (количество света)

## Фиолетовый цвет



# Видимый спектр

## Visible spectrum



## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?

## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её *материала*:

## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её *материала*:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет

## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её *материала*:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет
  - ▶ Зеркало: отражает свет в строго определённом направлении

## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её *материала*:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет
  - ▶ Зеркало: отражает свет в строго определённом направлении
  - ▶ Старое, плохо отполированное зеркало / лакированная поверхность: отражает свет примерно в определённом направлении

## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её **материала**:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет
  - ▶ Зеркало: отражает свет в строго определённом направлении
  - ▶ Старое, плохо отполированное зеркало / лакированная поверхность: отражает свет примерно в определённом направлении
  - ▶ Диффузная (ламбертова) поверхность: отражает свет во все стороны равномерно

## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её **материала**:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет
  - ▶ Зеркало: отражает свет в строго определённом направлении
  - ▶ Старое, плохо отполированное зеркало / лакированная поверхность: отражает свет примерно в определённом направлении
  - ▶ Диффузная (ламбертова) поверхность: отражает свет во все стороны равномерно
  - ▶ Стекло: преломляет свет

## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её **материала**:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет
  - ▶ Зеркало: отражает свет в строго определённом направлении
  - ▶ Старое, плохо отполированное зеркало / лакированная поверхность: отражает свет примерно в определённом направлении
  - ▶ Диффузная (ламбертова) поверхность: отражает свет во все стороны равномерно
  - ▶ Стекло: преломляет свет
  - ▶ Вода: частично отражает, частично преломляет (закон Френеля)

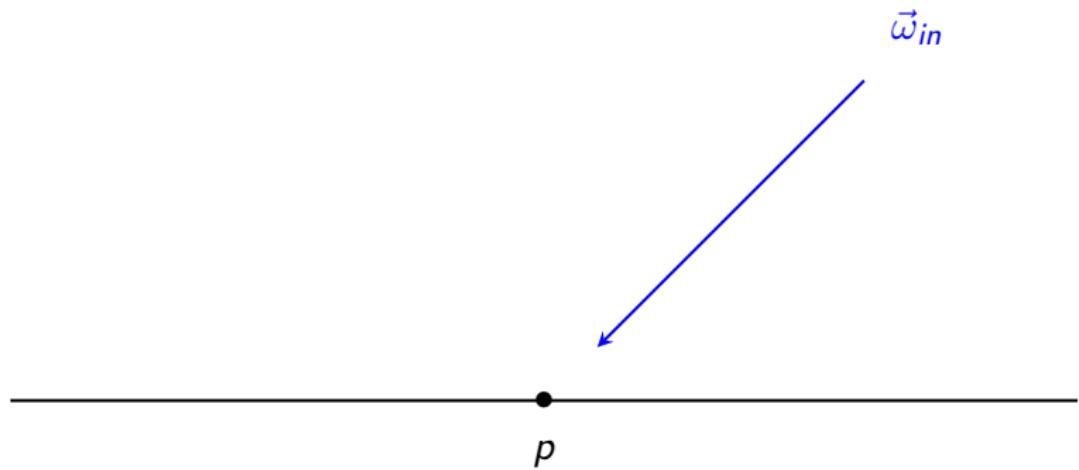
## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её **материала**:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет
  - ▶ Зеркало: отражает свет в строго определённом направлении
  - ▶ Старое, плохо отполированное зеркало / лакированная поверхность: отражает свет примерно в определённом направлении
  - ▶ Диффузная (ламбертова) поверхность: отражает свет во все стороны равномерно
  - ▶ Стекло: преломляет свет
  - ▶ Вода: частично отражает, частично преломляет (закон Френеля)
  - ▶ Воск: частично отражает, частично преломляет, но свет заходит неглубоко (*subsurface scattering*)

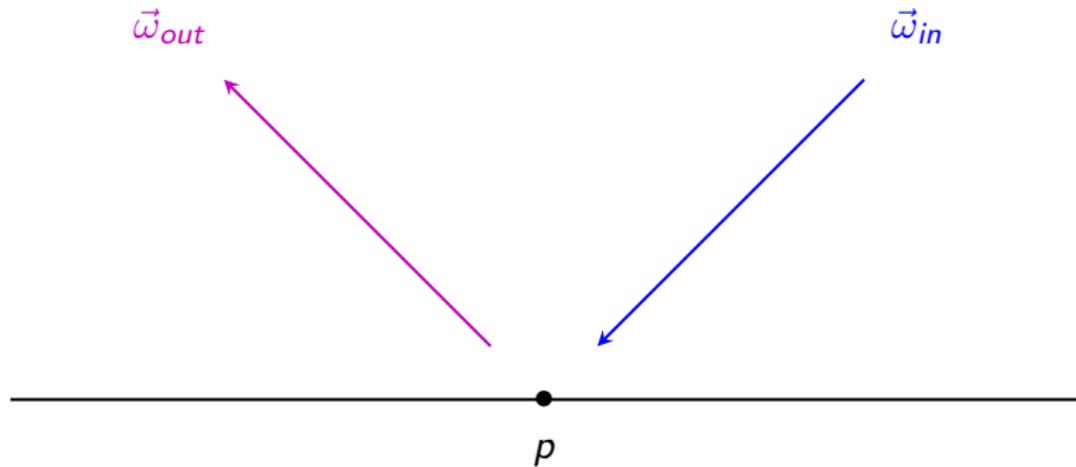
## Столкновение света с поверхностью

- ▶ Что происходит, когда луч света сталкивается с некой поверхностью?
- ▶ Зависит от её **материала**:
  - ▶ Абсолютно чёрное тело: поглощает свет
  - ▶ Зеркало: отражает свет в строго определённом направлении
  - ▶ Старое, плохо отполированное зеркало / лакированная поверхность: отражает свет примерно в определённом направлении
  - ▶ Диффузная (ламбертова) поверхность: отражает свет во все стороны равномерно
  - ▶ Стекло: преломляет свет
  - ▶ Вода: частично отражает, частично преломляет (закон Френеля)
  - ▶ Воск: частично отражает, частично преломляет, но свет заходит неглубоко (*subsurface scattering*)
- ▶ ⇒ Свет, выходящий в каком-то направлении, складывается из света, пришедшего из *всех* направлений

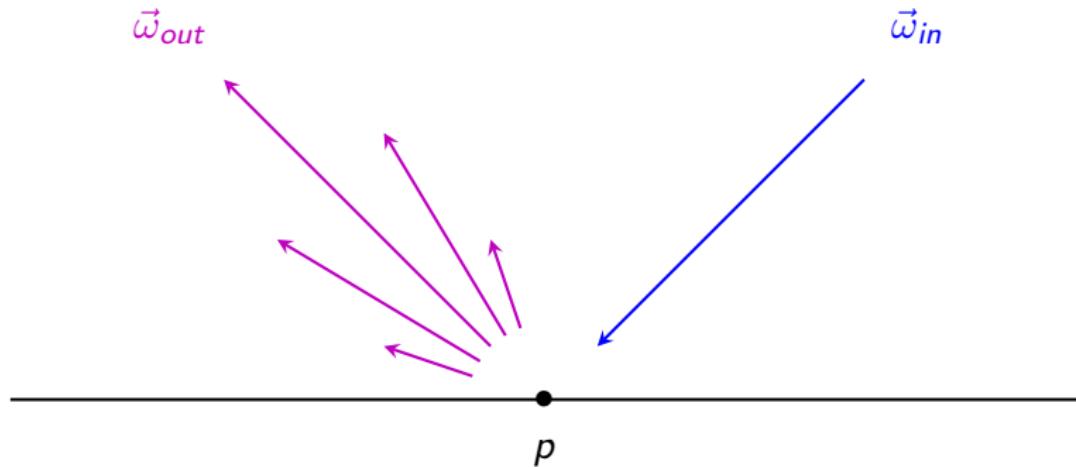
# Абсолютно чёрное тело



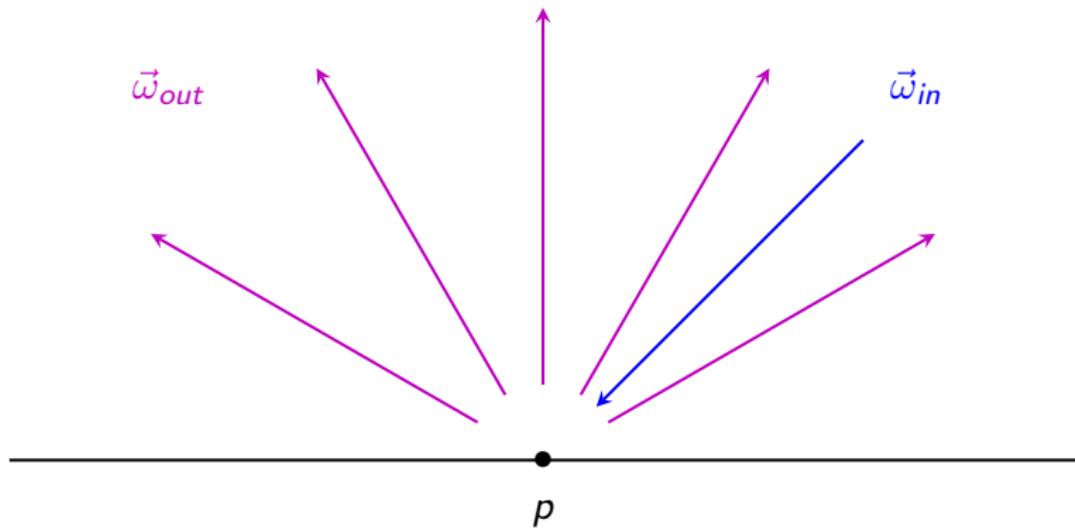
# Зеркало



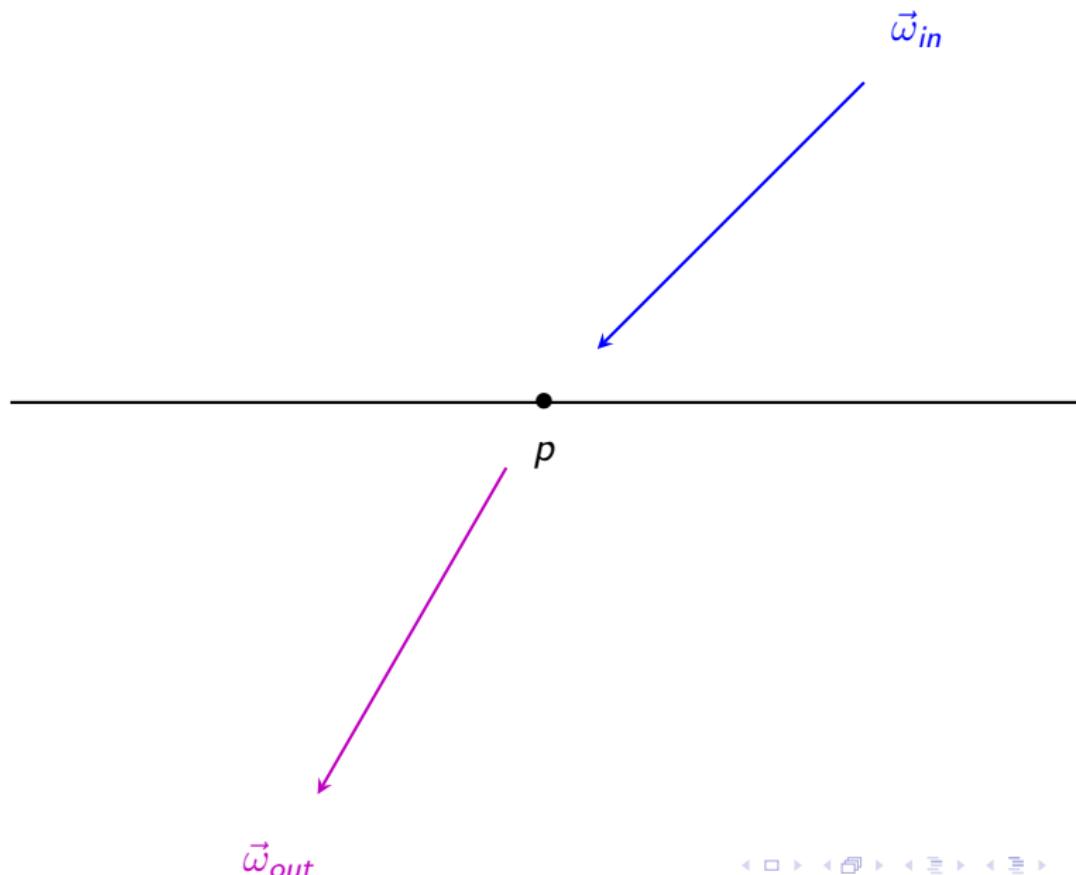
## Старое зеркало / лакированная поверхность



# Диффузная поверхность



# Стекло



## Уравнение рендеринга (Kajiya, 1986)

$$I_{out}(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = I_e(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) + \int_{\mathbb{S}^2} I_{in}(p, \vec{\omega}_{in}, \lambda) \cdot f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in}$$

## Уравнение рендеринга (Kajiya, 1986)

$$I_{out}(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = I_e(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) + \int_{\mathbb{S}^2} I_{in}(p, \vec{\omega}_{in}, \lambda) \cdot f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in}$$

- ▶ Уравнение для конкретной точки  $p$  и длины волны  $\lambda$

## Уравнение рендеринга (Kajiya, 1986)

$$I_{out}(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = I_e(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) + \int_{\mathbb{S}^2} I_{in}(p, \vec{\omega}_{in}, \lambda) \cdot f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in}$$

- ▶ Уравнение для конкретной точки  $p$  и длины волны  $\lambda$
- ▶  $I_{out}$  – количество света, выходящего из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$

## Уравнение рендеринга (Kajiya, 1986)

$$I_{out}(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = I_e(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) + \int_{\mathbb{S}^2} I_{in}(p, \vec{\omega}_{in}, \lambda) \cdot f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in}$$

- ▶ Уравнение для конкретной точки  $p$  и длины волны  $\lambda$
- ▶  $I_{out}$  – количество света, выходящего из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $I_e$  – количество света, излучаемого поверхностью из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$

## Уравнение рендеринга (Kajiya, 1986)

$$I_{out}(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = I_e(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) + \int_{\mathbb{S}^2} I_{in}(p, \vec{\omega}_{in}, \lambda) \cdot f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in}$$

- ▶ Уравнение для конкретной точки  $p$  и длины волны  $\lambda$
- ▶  $I_{out}$  – количество света, выходящего из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $I_e$  – количество света, излучаемого поверхностью из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $I_{in}$  – количество света, приходящего в точку  $p$  из направления  $\vec{\omega}_{in}$  с длиной волны  $\lambda$

## Уравнение рендеринга (Kajiya, 1986)

$$I_{out}(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = I_e(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) + \int_{\mathbb{S}^2} I_{in}(p, \vec{\omega}_{in}, \lambda) \cdot f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in}$$

- ▶ Уравнение для конкретной точки  $p$  и длины волны  $\lambda$
- ▶  $I_{out}$  – количество света, выходящего из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $I_e$  – количество света, излучаемого поверхностью из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $I_{in}$  – количество света, приходящего в точку  $p$  из направления  $\vec{\omega}_{in}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $f$  – функция, определяющая, сколько света с длиной волны  $\lambda$ , пришедшего из направления  $\vec{\omega}_{in}$ , отразится в направлении  $\vec{\omega}_{out}$

## Уравнение рендеринга (Kajiya, 1986)

$$I_{out}(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = I_e(p, \vec{\omega}_{out}, \lambda) + \int_{\mathbb{S}^2} I_{in}(p, \vec{\omega}_{in}, \lambda) \cdot f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in}$$

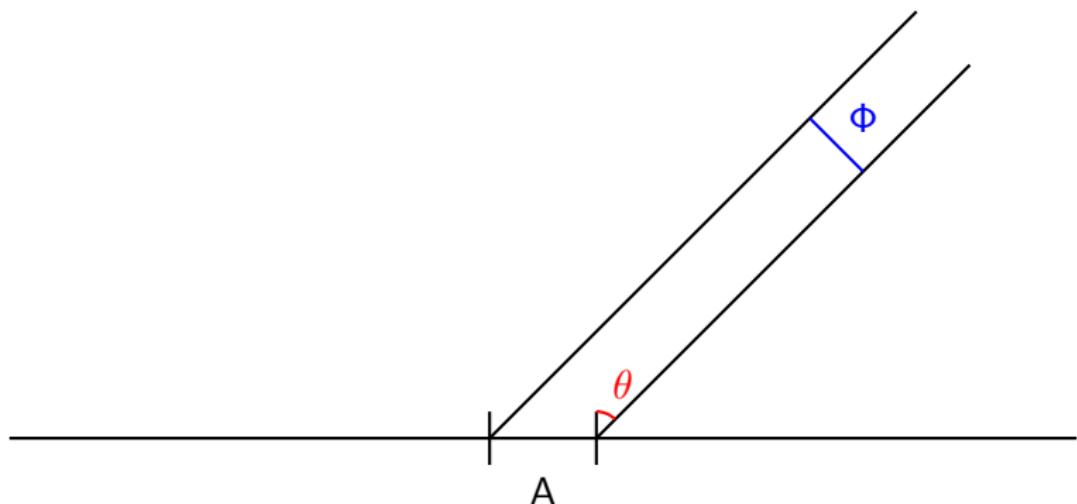
- ▶ Уравнение для конкретной точки  $p$  и длины волны  $\lambda$
- ▶  $I_{out}$  – количество света, выходящего из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $I_e$  – количество света, излучаемого поверхностью из точки  $p$  в направлении  $\vec{\omega}_{out}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $I_{in}$  – количество света, приходящего в точку  $p$  из направления  $\vec{\omega}_{in}$  с длиной волны  $\lambda$
- ▶  $f$  – функция, определяющая, сколько света с длиной волны  $\lambda$ , пришедшего из направления  $\vec{\omega}_{in}$ , отразится в направлении  $\vec{\omega}_{out}$
- ▶  $\vec{n}$  – нормаль (перпендикуляр) к поверхности в точке  $p$

## Косинус угла падения

- ▶ Откуда взялся  $\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}$ ?

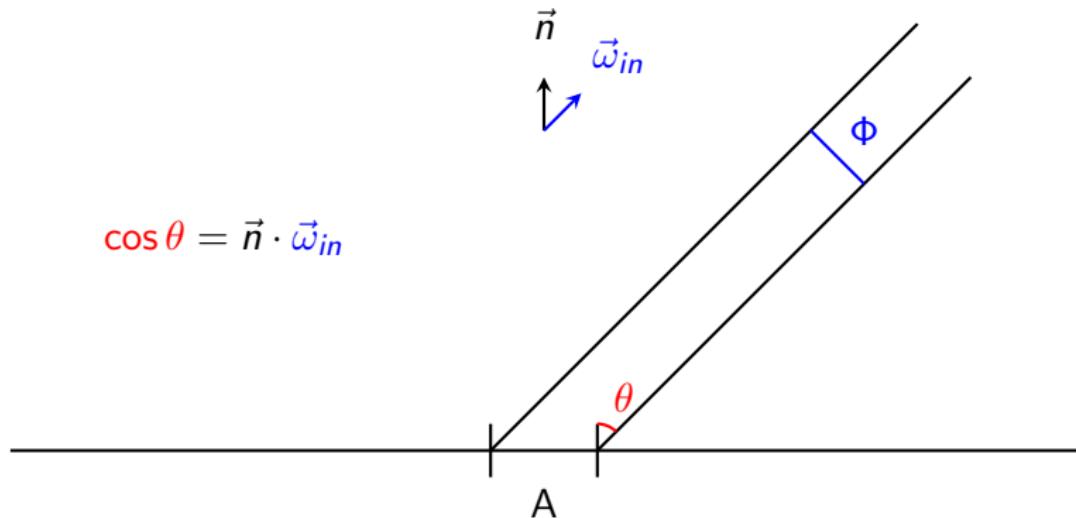
## Косинус угла падения

- ▶ Откуда взялся  $\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}$ ?
- ▶ На поверхность площадью  $A$  падает световой поток с площадью поперечного сечения  $\Phi$  под углом  $\theta$
- ▶ Тогда  $\Phi = A \cdot \cos \theta$
- ▶  $\Rightarrow$  На единицу площади приходится  $\cos \theta$  от общей плотности потока



## Косинус угла падения

- ▶ Откуда взялся  $\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}$ ?
- ▶ На поверхность площадью  $A$  падает световой поток с площадью поперечного сечения  $\Phi$  под углом  $\theta$
- ▶ Тогда  $\Phi = A \cdot \cos \theta$
- ▶  $\Rightarrow$  На единицу площади приходится  $\cos \theta$  от общей плотности потока



# Материал

- ▶  $f$  определяет материал объекта

# Материал

- ▶  $f$  определяет материал объекта
- ▶ Абсолютно чёрное тело:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = 0$

# Материал

- ▶  $f$  определяет материал объекта
- ▶ Абсолютно чёрное тело:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = 0$
- ▶ Идеальное зеркало:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = \delta(\vec{\omega}_{in} - \vec{\omega}_{out})$

# Материал

- ▶  $f$  определяет материал объекта
- ▶ Абсолютно чёрное тело:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = 0$
- ▶ Идеальное зеркало:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = \delta(\vec{\omega}_{in} - \vec{\omega}_{out})$
- ▶ Старое зеркало:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = (R_{\vec{n}}(\vec{\omega}_{in}) \cdot \vec{\omega}_{out})^7$ 
  - ▶  $R$  – отраженный вектор:  $R_{\vec{n}}(\vec{\omega}) = 2\vec{n} \cdot (\vec{n} \cdot \vec{\omega}) - \vec{\omega}$

# Материал

- ▶  $f$  определяет материал объекта
- ▶ Абсолютно чёрное тело:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = 0$
- ▶ Идеальное зеркало:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = \delta(\vec{\omega}_{in} - \vec{\omega}_{out})$
- ▶ Старое зеркало:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = (R_{\vec{n}}(\vec{\omega}_{in}) \cdot \vec{\omega}_{out})^7$ 
  - ▶  $R$  – отраженный вектор:  $R_{\vec{n}}(\vec{\omega}) = 2\vec{n} \cdot (\vec{n} \cdot \vec{\omega}) - \vec{\omega}$
- ▶ Диффузная поверхность:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = 1$

# Цвет

- ▶ Зависимость  $f$  от  $\lambda$  обеспечивает цвет объектов

# Цвет

- ▶ Зависимость  $f$  от  $\lambda$  обеспечивает цвет объектов
- ▶ Мы видим свет, отражённый объектом
- ▶ Объект синего цвета не отражает красный цвет (кажется чёрным при освещении красным светом)

# BRDF, BTDF, BSDF

- ▶ Если  $f$  только отражает свет, её называют BRDF:  
Bidirectional Reflectance Distribution Function

# BRDF, BTDF, BSDF

- ▶ Если  $f$  только отражает свет, её называют BRDF:  
Bidirectional Reflectance Distribution Function
- ▶ Если  $f$  только преломляет свет, её называют BTDF:  
Bidirectional Transmittance Distribution Function

# BRDF, BTDF, BSDF

- ▶ Если  $f$  только отражает свет, её называют BRDF:  
Bidirectional Reflectance Distribution Function
- ▶ Если  $f$  только преломляет свет, её называют BTDF:  
Bidirectional Transmittance Distribution Function
- ▶ В общем случае её называют BSDF: Bidirectional Scattering  
Distribution Function

# BSDF

- BSDF неотрицательна:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \geq 0$

# BSDF

- ▶ BSDF неотрицательна:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \geq 0$
- ▶ Обычно BSDF предполагается нормированной: тело не может отразить больше света, чем пришло

$$\int_{\mathbb{S}^2} f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in} \leq 1$$

# BSDF

- ▶ BSDF неотрицательна:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \geq 0$
- ▶ Обычно BSDF предполагается нормированной: тело не может отразить больше света, чем пришло

$$\int_{\mathbb{S}^2} f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in} \leq 1$$

- ▶ Helmholtz reciprocity:

$$f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = f(p, \vec{\omega}_{out}, \vec{\omega}_{in}, \lambda)$$

# BSDF

- ▶ BSDF неотрицательна:  $f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) \geq 0$
- ▶ Обычно BSDF предполагается нормированной: тело не может отразить больше света, чем пришло

$$\int_{\mathbb{S}^2} f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) (\vec{\omega}_{in} \cdot \vec{n}) d\vec{\omega}_{in} \leq 1$$

- ▶ Helmholtz reciprocity:

$$f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = f(p, \vec{\omega}_{out}, \vec{\omega}_{in}, \lambda)$$

- ▶ Комбинация набора BSDF  $\{f_i\}$  – тоже BSDF:

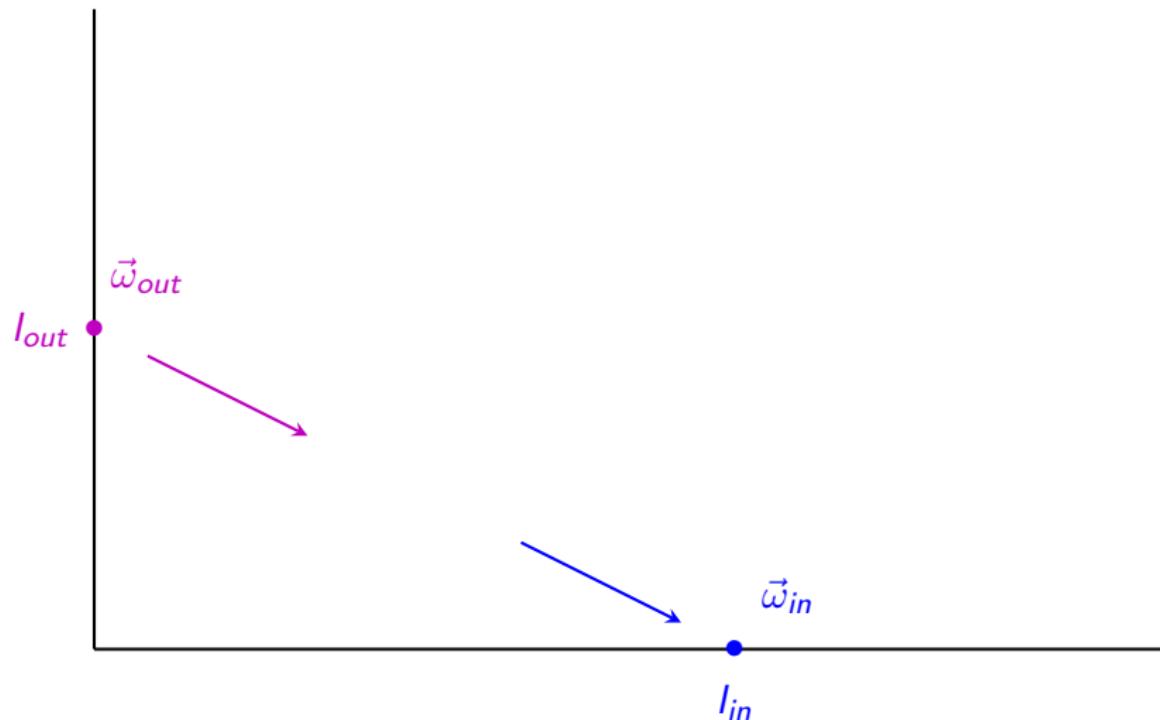
$$\mu_i \geq 0, \sum \mu_i \leq 1 \Rightarrow \sum \mu_i f_i$$

# Уравнение рендеринга

- ▶ Откуда взять  $I_{in}$ ?

## Уравнение рендеринга

- ▶ Откуда взять  $I_{in}$ ? Ответ: это чей-то  $I_{out}$



# Уравнение рендеринга

- ▶ Интегральное уравнение для каждой точки каждой поверхности сцены

# Уравнение рендеринга

- ▶ Интегральное уравнение для каждой точки каждой поверхности сцены
- ▶ Включает зависимость от материала объектов в каждой точке

## Уравнение рендеринга

- ▶ Интегральное уравнение для каждой точки каждой поверхности сцены
- ▶ Включает зависимость от материала объектов в каждой точке
- ▶ Геометрия сцены связывает уравнения для разных точек

# Уравнение рендеринга

- ▶ Интегральное уравнение для каждой точки каждой поверхности сцены
- ▶ Включает зависимость от материала объектов в каждой точке
- ▶ Геометрия сцены связывает уравнения для разных точек
- ▶ Обычно вместо всех возможных значений  $\lambda$  берут дискретный набор (**красный**, **зелёный**, **синий**)

# Уравнение рендеринга

- ▶ Интегральное уравнение для каждой точки каждой поверхности сцены
- ▶ Включает зависимость от материала объектов в каждой точке
- ▶ Геометрия сцены связывает уравнения для разных точек
- ▶ Обычно вместо всех возможных значений  $\lambda$  берут дискретный набор (**красный**, **зелёный**, **синий**)
- ▶ Задача решения этого уравнения называется Global Illumination (GI)

# Уравнение рендеринга

- ▶ Как описывать геометрию?

# Уравнение рендеринга

- ▶ Как описывать геометрию?
- ▶ Как описывать материал (BRDF)?

# Уравнение рендеринга

- ▶ Как описывать геометрию?
- ▶ Как описывать материал (BRDF)?
- ▶ Как решать само уравнение?

# Уравнение рендеринга

- ▶ Как описывать геометрию?
- ▶ Как описывать материал (BRDF)?
- ▶ Как решать само уравнение?
- ▶ Как это выглядит в коде?

# Как описывать геометрию

- ▶ Зависит от используемого метода решения уравнения

# Как описывать геометрию

- ▶ Зависит от используемого метода решения уравнения
- ▶ Самый частый вариант – триангуляция поверхности

# Как описывать геометрию

- ▶ Зависит от используемого метода решения уравнения
- ▶ Самый частый вариант – триангуляция поверхности
- ▶ Параметрическая поверхность, сплайны, NURBS

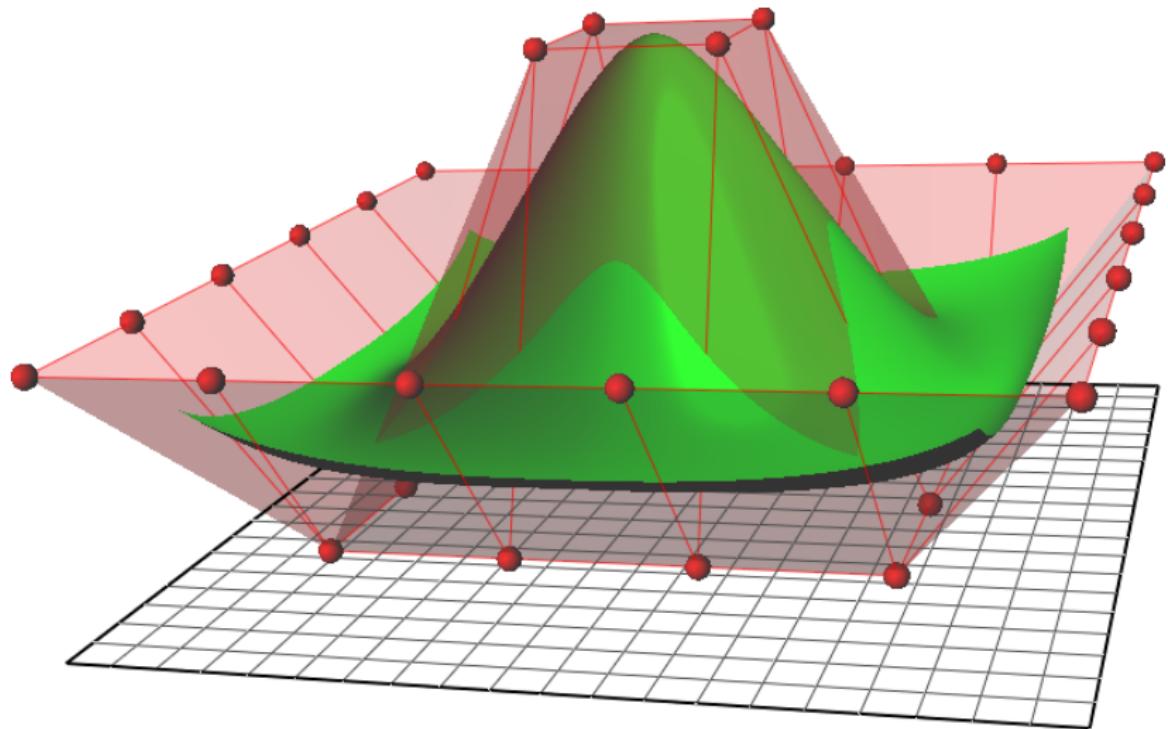
# Как описывать геометрию

- ▶ Зависит от используемого метода решения уравнения
- ▶ Самый частый вариант – триангуляция поверхности
- ▶ Параметрическая поверхность, сплайны, NURBS
- ▶ Неявная поверхность  $f(p) = 0$ , по  $\nabla f$  можно получить нормаль к поверхности

# Как описывать геометрию

- ▶ Зависит от используемого метода решения уравнения
- ▶ Самый частый вариант – триангуляция поверхности
- ▶ Параметрическая поверхность, сплайны, NURBS
- ▶ Неявная поверхность  $f(p) = 0$ , по  $\nabla f$  можно получить нормаль к поверхности
- ▶ Подвид неявных поверхностей – signed distance function/field (SDF) – функция  $f(p)$  возвращающая расстояние до поверхности, удобна для некоторых алгоритмов (raymarching)

# NURBS



## Как решать уравнение рендеринга: radiosity

- ▶ Взять в качестве переменных среднюю освещённость в каждой вершине сцены, интерполировать освещённость в треугольниках, свести к системе линейных уравнений

## Как решать уравнение рендеринга: radiosity

- ▶ Взять в качестве переменных среднюю освещённость в каждой вершине сцены, интерполировать освещённость в треугольниках, свести к системе линейных уравнений
- ▶ Требует вычислить влияние каждого треугольника на каждый с учётом видимости

## Как решать уравнение рендеринга: radiosity

- ▶ Взять в качестве переменных среднюю освещённость в каждой вершине сцены, интерполировать освещённость в треугольниках, свести к системе линейных уравнений
- ▶ Требует вычислить влияние каждого треугольника на каждый с учётом видимости
- ▶ Обычно решается итеративными методами (Якоби, Гаусса-Зейделя)
- ▶ Каждая итерация учитывает ещё одно возможное отражение света (bounce) перед попаданием в камеру

## Как решать уравнение рендеринга: radiosity

- ▶ Взять в качестве переменных среднюю освещённость в каждой вершине сцены, интерполировать освещённость в треугольниках, свести к системе линейных уравнений
- ▶ Требует вычислить влияние каждого треугольника на каждый с учётом видимости
- ▶ Обычно решается итеративными методами (Якоби, Гаусса-Зейделя)
- ▶ Каждая итерация учитывает ещё одно возможное отражение света (bounce) перед попаданием в камеру
- ▶ Плохо подходит для динамических и real-time сцен

# Как решать уравнение рендеринга: raytracing + monte-carlo integration

- ▶ Посыпать лучи из камеры, симулируя обратное распространение света (raytracing)
- ▶ В точке пересечения луча с объектом сцены аппроксимировать интеграл, пуская отражённые лучи в случайном направлении (monte-carlo integration)

# Как решать уравнение рендеринга: raytracing + monte-carlo integration

- ▶ Посыпать лучи из камеры, симулируя обратное распространение света (raytracing)
- ▶ В точке пересечения луча с объектом сцены аппроксимировать интеграл, пуская отражённые лучи в случайном направлении (monte-carlo integration)
- ▶ Основной алгоритм, использующийся при offline рендеринге

# Как решать уравнение рендеринга: raytracing + monte-carlo integration

- ▶ Посыпать лучи из камеры, симулируя обратное распространение света (raytracing)
- ▶ В точке пересечения луча с объектом сцены аппроксимировать интеграл, пуская отражённые лучи в случайном направлении (monte-carlo integration)
- ▶ Основной алгоритм, использующийся при offline рендеринге
- ▶ Требует как-то ограничить количество отражений (bounces)

# Как решать уравнение рендеринга: raytracing + monte-carlo integration

- ▶ Посыпать лучи из камеры, симулируя обратное распространение света (raytracing)
- ▶ В точке пересечения луча с объектом сцены аппроксимировать интеграл, пуская отражённые лучи в случайном направлении (monte-carlo integration)
- ▶ Основной алгоритм, использующийся при offline рендеринге
- ▶ Требует как-то ограничить количество отражений (bounces)
- ▶ Требует построить некую структуру данных (bounding volume hierarchy – BVH) для ускорения поиска пересечений лучей со сценой (RTX делают именно это)

# Как решать уравнение рендеринга: raytracing + monte-carlo integration

- ▶ Посыпать лучи из камеры, симулируя обратное распространение света (raytracing)
- ▶ В точке пересечения луча с объектом сцены аппроксимировать интеграл, пуская отражённые лучи в случайном направлении (monte-carlo integration)
- ▶ Основной алгоритм, использующийся при offline рендеринге
- ▶ Требует как-то ограничить количество отражений (bounces)
- ▶ Требует построить некую структуру данных (bounding volume hierarchy – BVH) для ускорения поиска пересечений лучей со сценой (RTX делают именно это)
- ▶ Картинка получается очень шумной (зернистой) из-за случайности, очень много исследований направлено на борьбу с шумом (importance sampling, resampling, reservoir sampling)

# Как решать уравнение рендеринга: raytracing + monte-carlo integration

- ▶ Посыпать лучи из камеры, симулируя обратное распространение света (raytracing)
- ▶ В точке пересечения луча с объектом сцены аппроксимировать интеграл, пуская отражённые лучи в случайном направлении (monte-carlo integration)
- ▶ Основной алгоритм, использующийся при offline рендеринге
- ▶ Требует как-то ограничить количество отражений (bounces)
- ▶ Требует построить некую структуру данных (bounding volume hierarchy – BVH) для ускорения поиска пересечений лучей со сценой (RTX делают именно это)
- ▶ Картинка получается очень шумной (зернистой) из-за случайности, очень много исследований направлено на борьбу с шумом (importance sampling, resampling, reservoir sampling)
- ▶ Хочется переиспользовать результаты вычислений между кадрами ⇒ нужно эти результаты сохранять в
  - ▶ Пикселях
  - ▶ Точких поверхностей (surflets)
  - ▶ Точких пространства (voxels)

# Как решать уравнение рендеринга: raytracing + monte-carlo integration

- ▶ Посыпать лучи из камеры, симулируя обратное распространение света (raytracing)
- ▶ В точке пересечения луча с объектом сцены аппроксимировать интеграл, пуская отражённые лучи в случайном направлении (monte-carlo integration)
- ▶ Основной алгоритм, использующийся при offline рендеринге
- ▶ Требует как-то ограничить количество отражений (bounces)
- ▶ Требует построить некую структуру данных (bounding volume hierarchy – BVH) для ускорения поиска пересечений лучей со сценой (RTX делают именно это)
- ▶ Картинка получается очень шумной (зернистой) из-за случайности, очень много исследований направлено на борьбу с шумом (importance sampling, resampling, reservoir sampling)
- ▶ Хочется переиспользовать результаты вычислений между кадрами ⇒ нужно эти результаты сохранять в
  - ▶ Пикселях
  - ▶ Точких поверхностей (surflets)
  - ▶ Точких пространства (voxels)
- ▶ Использование для real-time – предмет активного исследования (напр. ReSTIR GI)

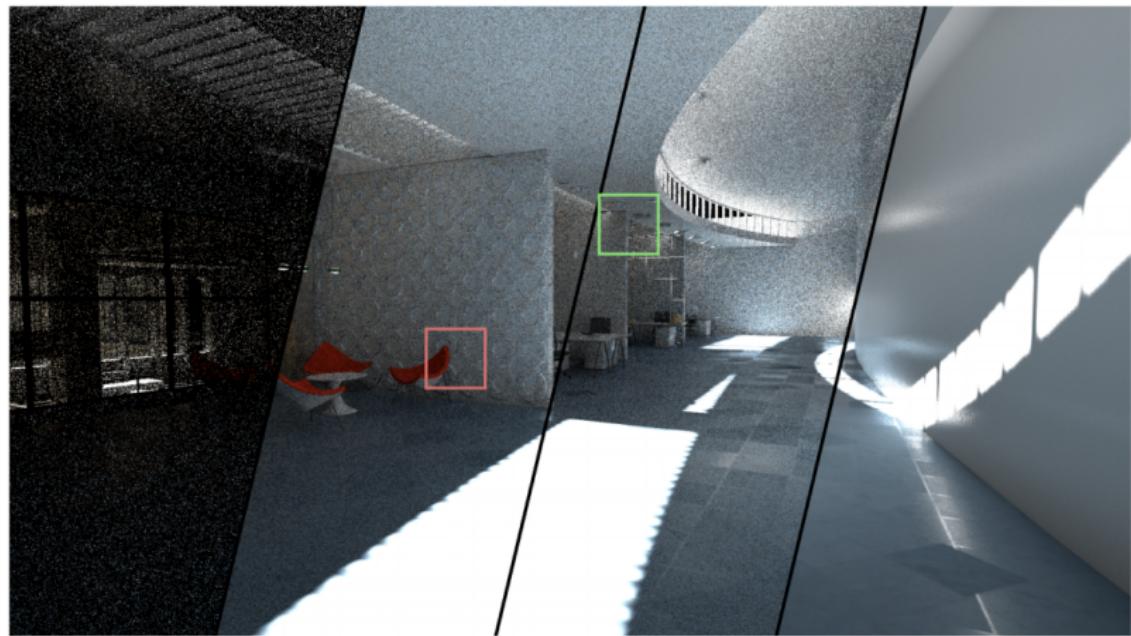
# ReSTIR GI

Path Traced  
(1spp) 8.0 ms  
0.265 MSE

ReSTIR GI  
(biased) 8.9 ms  
0.0175 MSE (15.1x)

ReSTIR GI  
(unbiased) 9.6 ms  
0.0224 MSE (11.8x)

Reference



# Как решать уравнение рендеринга: real-time подход

- ▶ Набор эвристических аппроксимаций

## Как решать уравнение рендеринга: real-time подход

- ▶ Набор эвристических аппроксимаций
- ▶ Прямое освещение:  $\vec{\omega}_{in}$  – направление на источник света,  $\vec{\omega}_{out}$  – направление на камеру

## Как решать уравнение рендеринга: real-time подход

- ▶ Набор эвристических аппроксимаций
- ▶ Прямое освещение:  $\vec{\omega}_{in}$  – направление на источник света,  $\vec{\omega}_{out}$  – направление на камеру
- ▶ Тени: учитывается, ‘виден’ ли объект источником света, или находится в тени

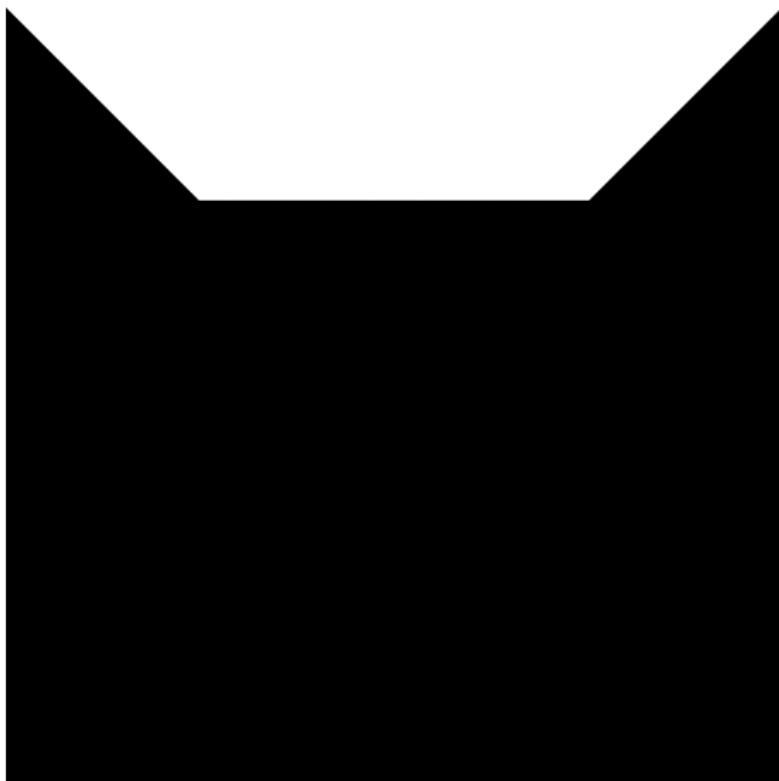
## Как решать уравнение рендеринга: real-time подход

- ▶ Набор эвристических аппроксимаций
- ▶ Прямое освещение:  $\vec{\omega}_{in}$  – направление на источник света,  $\vec{\omega}_{out}$  – направление на камеру
- ▶ Тени: учитывается, ‘виден’ ли объект источником света, или находится в тени
- ▶ Отражения (точные / размытые)

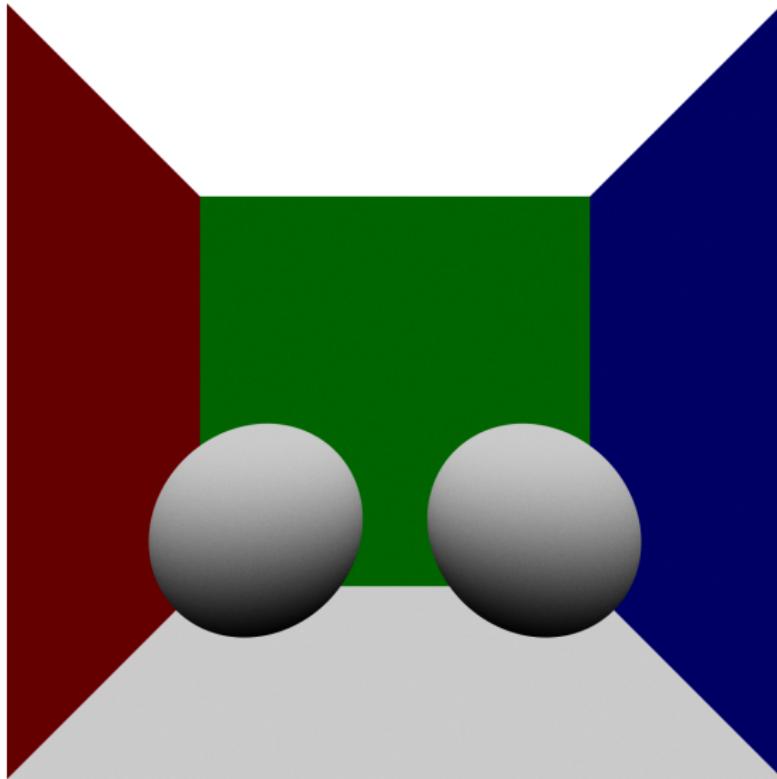
## Как решать уравнение рендеринга: real-time подход

- ▶ Набор эвристических аппроксимаций
- ▶ Прямое освещение:  $\vec{\omega}_{in}$  – направление на источник света,  $\vec{\omega}_{out}$  – направление на камеру
- ▶ Тени: учитывается, ‘виден’ ли объект источником света, или находится в тени
- ▶ Отражения (точные / размытые)
- ▶ Непрямое освещение (многократно отражённый свет) почти всегда игнорируется или эмулируется:
  - ▶ Ambient освещение – свет, приходящий ‘отовсюду’ (с неба, отражённый от стен, и т.п.)
  - ▶ Ambient occlusion (AO) – затенение частей объекта, куда доходит меньше ambient света

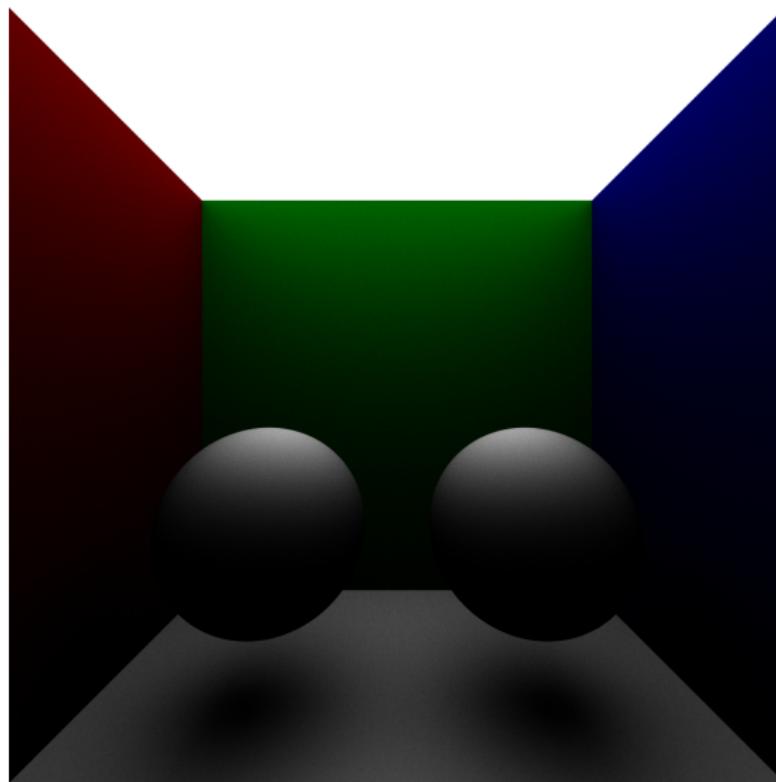
Только источник света



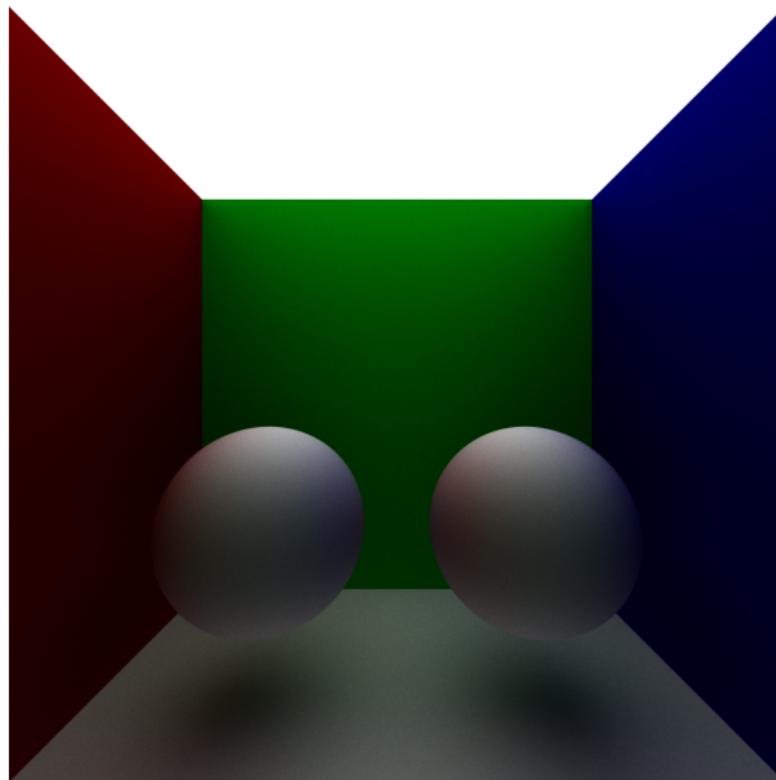
## Только прямое освещение



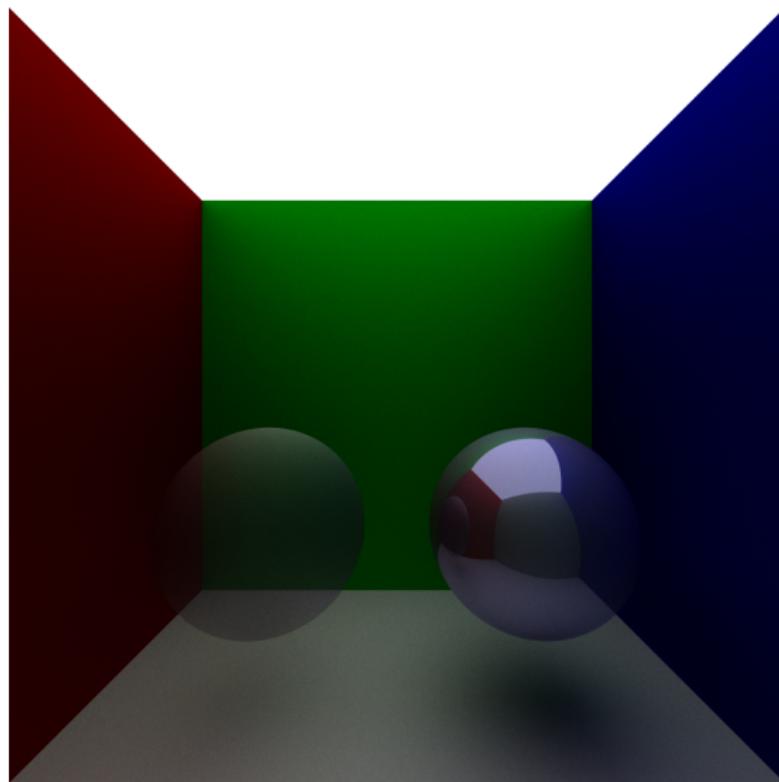
## Прямое освещение и тени



## Прямое и непрямое освещение, тени



## Прозрачность и отражение



# Откуда взять материал (BRDF)

- ▶ Эвристические формулы (Phong)

## Откуда взять материал (BRDF)

- ▶ Эвристические формулы (Phong)
- ▶ Вывод из предположений о структуре поверхности (microfacets)

## Откуда взять материал (BRDF)

- ▶ Эвристические формулы (Phong)
- ▶ Вывод из предположений о структуре поверхности (microfacets)
- ▶ Прямое измерение (MERL 100)

## Откуда взять материал (BRDF)

- ▶ Эвристические формулы (Phong)
- ▶ Вывод из предположений о структуре поверхности (microfacets)
- ▶ Прямое измерение (MERL 100)
- ▶ Симуляция

# Как описать материал (BRDF)

- ▶ Явная формула (точная, или аппроксимация) с набором параметров материала

# Как описать материал (BRDF)

- ▶ Явная формула (точная, или аппроксимация) с набором параметров материала
- ▶ Набор предподсчитанных значений, как-то записанных в текстуру

## Расчёт освещения

- ▶ Почти всегда происходит во фрагментном шейдере

# Расчёт освещения

- ▶ Почти всегда происходит во фрагментном шейдере
- ▶ Входные данные:
  - ▶ Нормаль к поверхности
  - ▶ Параметры материала (цвет, гладкость, и т.п.)
  - ▶ Источники света

# Расчёт освещения

- ▶ Почти всегда происходит во фрагментном шейдере
- ▶ Входные данные:
  - ▶ Нормаль к поверхности
  - ▶ Параметры материала (цвет, гладкость, и т.п.)
  - ▶ Источники света
- ▶ Полная освещённость = ambient освещение + вклад от каждого источника света

## Ambient освещение

- ▶ Свет, приходящий 'отовсюду'
  - ▶ На улице: небо
  - ▶ В помещении: диффузное отражение от стен, пола, потолка, других объектов

## Ambient освещение

- ▶ Свет, приходящий 'отовсюду'
  - ▶ На улице: небо
  - ▶ В помещении: диффузное отражение от стен, пола, потолка, других объектов
- ▶ Задаётся своим цветом
- ▶ Обычно добавляется чтобы точки, куда не попал свет, не выглядели совсем чёрными

## Источники света

- ▶ Два самых часто используемых типа: направленные и точечные

## Источники света

- ▶ Два самых часто используемых типа: направленные и точечные
- ▶ Направленные:
  - ▶ Задаются направлением и яркостью
  - ▶ Моделируют удалённые источники – солнце, луна

# Источники света

- ▶ Два самых часто используемых типа: направленные и точечные
- ▶ Направленные:
  - ▶ Задаются направлением и яркостью
  - ▶ Моделируют удалённые источники – солнце, луна
- ▶ Точечные:
  - ▶ Задаются расположением и функцией зависимости яркости от расстояния
  - ▶ Моделируют (относительно) близкие источники – костёр, свеча, лампа

## Точечный источник света

- ▶ Яркость убывает с расстоянием
- ▶ Часто берут такую функцию затухания (attenuation):

$$\frac{1}{C_0 + C_1 r + C_2 r^2}$$

## Диффузная (ламбертова) BRDF

$$f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = \frac{C(\lambda)}{\pi}$$

- ▶ Отражает свет во всех направлениях одинаково
- ▶  $C(\lambda) \in [0, 1]$  – ‘альбедо’, определяет цвет
- ▶  $\pi$  – нормировочный множитель, часто входит в  $C(\lambda)$

## Отражающая (зеркальная, specular) BRDF

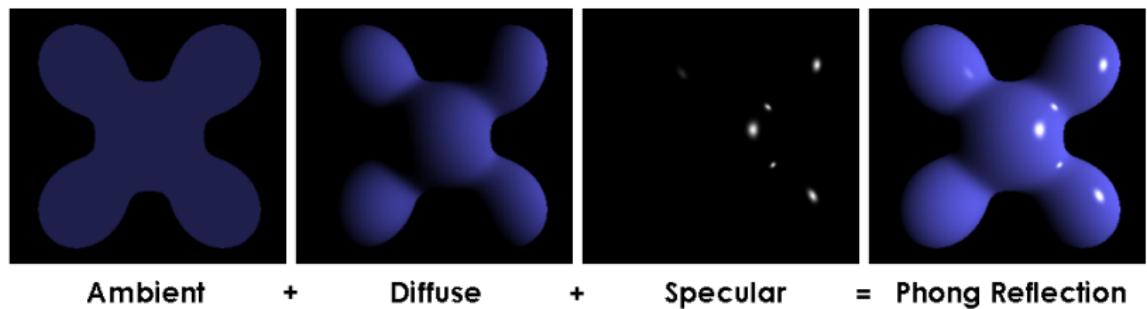
$$f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = C(\lambda) (R_{\vec{n}}(\vec{\omega}_{in}) \cdot \vec{\omega}_{out})^{power}$$

- ▶ Отражает больше света в направлении отражённого луча:  
 $R_{\vec{n}}(\vec{\omega}) = 2\vec{n} \cdot (\vec{n} \cdot \vec{\omega}) - \vec{\omega}$
- ▶ Параметр *power* определяет 'размытость' отражения: чем больше, тем более точное отражение
  - ▶ Часто вычисляется на основе более удобного параметра *roughness*, например  $power = \frac{1}{roughness^2} - 1$
- ▶ Сложно правильно нормировать

## Модель Фонга (Phong)

- ▶ Вклад источника света = diffuse + specular
- ▶ Полная освещённость = ambient + diffuse + specular

# Модель Фонга (Phong)



## Модель Фонга + направленный источник света

```
uniform vec3 ambient_light_color;
uniform vec3 light_direction;
uniform vec3 light_color;
uniform vec3 view_direction;

in vec3 normal;
in vec3 ambient_albedo;
in vec3 diffuse_albedo;
in vec3 specular_albedo;
in float specular_power;

layout (location = 0) out vec4 out_color;

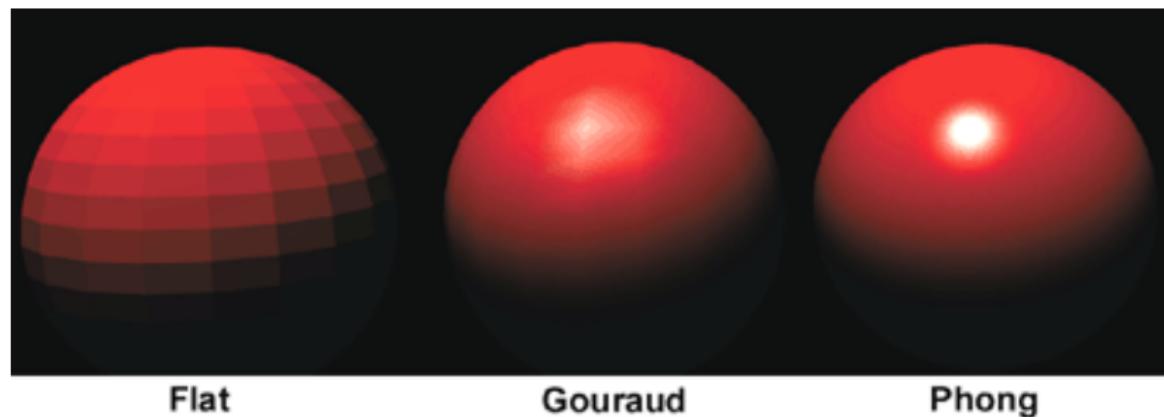
void main() {
    float cosine = dot(normal, light_direction);
    float light_factor = max(0.0, cosine);
    vec3 reflected_direction = 2.0 * normal * cosine - light_direction;

    vec3 ambient = ambient_light_color * ambient_albedo;
    vec3 diffuse = diffuse_albedo * light_color * light_factor;
    vec3 specular = specular_albedo * pow(max(0.0, dot(reflected_direction,
        view_direction)), specular_power);

    vec3 result_color = ambient + diffuse + specular;
    out_color = vec4(result_color, 1.0);
}
```

## Модель Гуро

- ▶ То же самое, что и модель Фонга, но в вершинном шейдере
- ▶ Результирующий цвет интерполируется между пикселями
- ▶ Выглядит плохо, в современности почти не используется



## Модель Блинна-Фонга (Blinn-Phong, modified Phong)

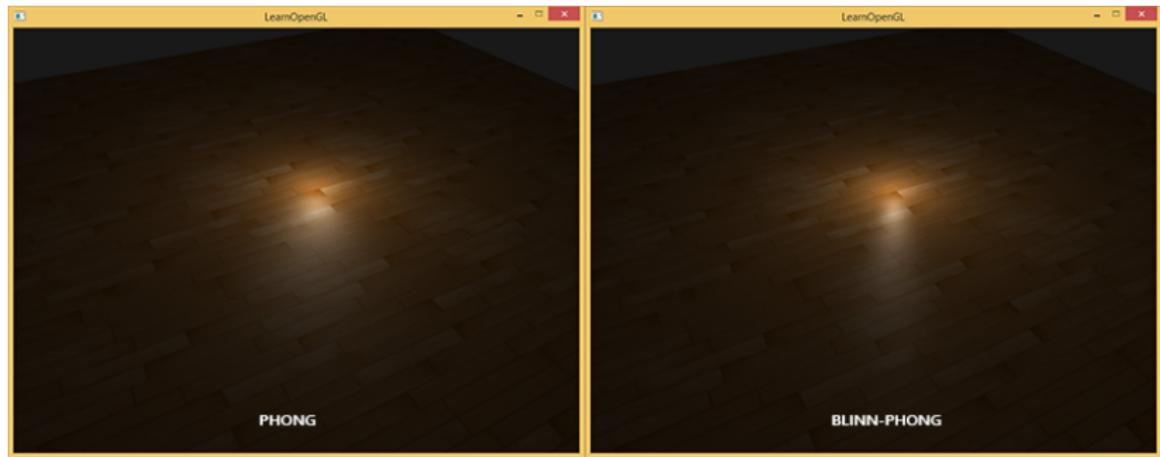
- ▶ Как модель Фонга, но по-другому вычисляется specular составляющая

## Модель Блинна-Фонга (Blinn-Phong, modified Phong)

- ▶ Как модель Фонга, но по-другому вычисляется specular составляющая
- ▶  $h = \frac{\vec{\omega}_{in} + \vec{\omega}_{out}}{\|\vec{\omega}_{in} + \vec{\omega}_{out}\|}$  – т.н. *halfway vector* (часто встречается в моделях освещения)

$$f_{specular}(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = C(\lambda) (h \cdot n)^{power}$$

# Phong vs Blinn-Phong



## Microfacets

- ▶ Чтобы честно вывести формулу для BRDF (*physically-based BRDF*), нужно предположение о микроструктуре поверхности (*microsurface*)

## Microfacets

- ▶ Чтобы честно вывести формулу для BRDF (*physically-based BRDF*), нужно предположение о микроструктуре поверхности (*microsurface*) ⇒ микрофасеты (*microfacets*)
- ▶ Предполагается, что поверхность состоит из маленьких площадок (микрофасетов)

## Microfacets

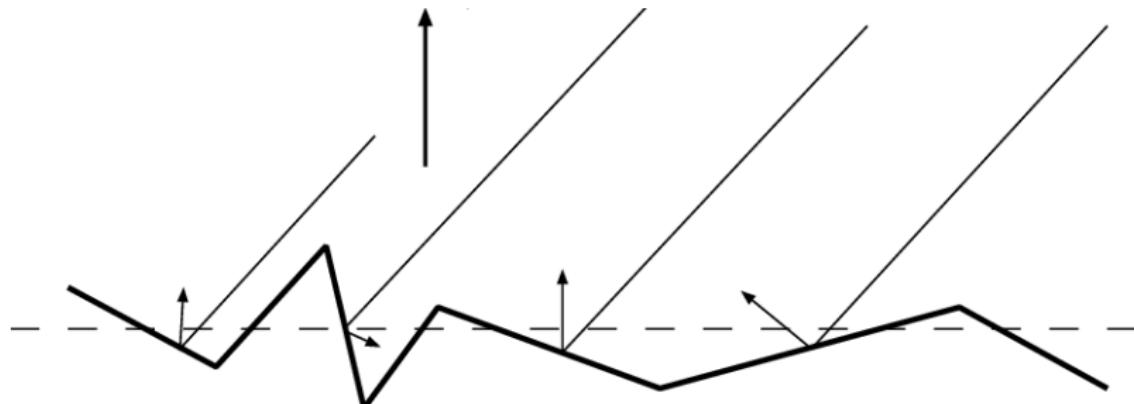
- ▶ Чтобы честно вывести формулу для BRDF (*physically-based BRDF*), нужно предположение о микроструктуре поверхности (*microsurface*) ⇒ микрофасеты (*microfacets*)
- ▶ Предполагается, что поверхность состоит из маленьких площадок (микрофасетов)
- ▶ Задаётся распределение ориентаций (нормалей) этих площадок

## Microfacets

- ▶ Чтобы честно вывести формулу для BRDF (*physically-based BRDF*), нужно предположение о микроструктуре поверхности (*microsurface*) ⇒ микрофасеты (*microfacets*)
- ▶ Предполагается, что поверхность состоит из маленьких площадок (микрофасетов)
- ▶ Задаётся распределение ориентаций (нормалей) этих площадок
- ▶ Задаётся материал площадок

## Microfacets

- ▶ Чтобы честно вывести формулу для BRDF (*physically-based BRDF*), нужно предположение о микроструктуре поверхности (*microsurface*) ⇒ микрофасеты (*microfacets*)
- ▶ Предполагается, что поверхность состоит из маленьких площадок (микрофасетов)
- ▶ Задаётся распределение ориентаций (нормалей) этих площадок
- ▶ Задаётся материал площадок
- ▶ Выводится формула для BRDF (обычно – приближённая)



## Модель Кука-Торренса (Cook-Torrance)

$$f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = (\vec{\omega}_{in} \cdot n) [(1 - s) C_d(\lambda) + s C_s(\lambda) R]$$

$$R = \frac{D \cdot G \cdot F}{4 \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot n) \cdot (\vec{\omega}_{out} \cdot n)}$$

## Модель Кука-Торренса (Cook-Torrance)

$$f(p, \vec{\omega}_{in}, \vec{\omega}_{out}, \lambda) = (\vec{\omega}_{in} \cdot n) [(1 - s) C_d(\lambda) + s C_s(\lambda) R]$$

$$R = \frac{D \cdot G \cdot F}{4 \cdot (\vec{\omega}_{in} \cdot n) \cdot (\vec{\omega}_{out} \cdot n)}$$

- ▶  $C_d(\lambda), C_s(\lambda)$  – диффузное и отражающее альбено (цвет)
- ▶  $s$  – насколько сильно поверхность отражает свет (интерполирует между диффузной и specular BRDF)
- ▶  $D$  – плотность распределения (distribution) нормалей микрофасетов
- ▶  $G$  – коэффициент затенения геометрии (geometry) самой себя
- ▶  $F$  – коэффициент Френеля (Fresnel)
- ▶ Конкретный вид функций  $D, G, F$  может варьироваться (см. ссылки)

## Disney principled BRDF (2012)

- ▶ Основывается на микрофасетных моделях
- ▶ Не влезет на слайд :)
- ▶ Даёт огромное количество параметров для тонкой настройки, и потому удобна для художников
- ▶ Её вариации используют почти все крупные движки и программы (Unity, Unreal, Blender, ...)

# Blender principled BRDF



# Ссылки

Туториалы по освещению:

- ▶ [learnopengl.com/Lighting/Basic-Lighting](http://learnopengl.com/Lighting/Basic-Lighting)
- ▶ [opengl-tutorial.org/beginners-tutorials/tutorial-8-basic-shading](http://opengl-tutorial.org/beginners-tutorials/tutorial-8-basic-shading)
- ▶ [lighthouse3d.com/tutorials/glsl-tutorial/point-lights](http://lighthouse3d.com/tutorials/glsl-tutorial/point-lights)

Сложные BRDF:

- ▶ Нормировка Phong BRDF
- ▶ Стандартная BRDF в Unity
- ▶ Описание Disney BRDF
- ▶ Описание Cook-Torrance BRDF и примеры функций D, G, F

Raytracing:

- ▶ Книжка Raytracing in one weekend
- ▶ Видео про ReSTIR GI