*计算机图形学大作业报告*

基于深度学习的实时全局光照渲染

何浩然, 张子殷, 卿云帆

摘 要: 基于光学模型的光线追踪渲染方法被广泛应用于生成照片级的真实图像，但由于其速度较慢，往往需要离线长时间的渲染，很难实时得到渲染结果。一些现有方法通过减少光路采样以得到实时渲染，但往往会较大地损害图像质量。为解决此问题，本小组在现有研究的基础上，对当前的预测全局光照神经网络模型进行了改进，在对抗式生成网络框架下使用双向卷积神经网络作为基本结构，设计了新的损失函数，获得了能够在合理时间预算内取得更高质量图像效果的新模型。相比同类神经网络方法，本小组避免了过深的网络结构，在网络的复杂度和图像质量之间取得了较好的平衡性，并保证了模型对连续图像生成的鲁棒性，提高了模型精度和运行速率，实现了从直接照明图像到全局光照图像的快速转变。同时，本小组还将网络结构嵌入到经典的渲染管线中，可以让现有的图像渲染模型能以非常小的代价进行模型的迁移。

Approximating Dynamic Global Illumination with Deep Learning Network

Haoran He, Ziyin Zhang, Yunfan Qing

**Abstract**: Physically based ray-tracing rendering technique has been extensively applied in both industry and academia to calculate the effect of global illumination, as an integral step to generate photo-realistic images. This method, however, can hardly achieve an interactive rendering rate due to large computational overhead. Most of the current trend in the literature is to achieve real-time rendering through sparse sampling, but this often results in reduced image quality. Other global illuminating methods, on the other hand, have their respective drawbacks as well: screen-space directional occlusion cannot render global effects, voxel tracing requires a huge amount of storage, while deep neural network cannot achieve real-time rendering either. To tackle this problem, our group modified existing models for predicting global illumination, and propose a novel approach to generate high-quality global illumination by predicting global illumination from direct lighting and scene-specific parameters (G-buffers) at an interactive rate. We integrate bilateral Convolutional Neural Network (BCNN) into the framework of Generative Adversarial Networks (GAN), and design a tailored loss function to achieve higher performance. Compared with similar networks, our model circumvents deep network structures, achieving an ideal tradeoff between the quality of the output and the rendering speed, while in the meantime still maintaining its robustness to consecutive frames from the same scene with shifted camera, light source, or objects. We also embed the proposed model into classical rendering pipelines, to allow for a smoother upgrade of existing rendering models at a low cost.

**Key word：Real-Time Rendering; Neural networks; Global illumination**

# **简介与意义**/Introduction

## 项目意义和依据/Significance

基于物理模型进行的渲染的方法，广泛地被应用于生成高质量图片的场景中，对工业界和学术界都有着不可估量的影响。目前基于物理模型的渲染非常依赖于光线追踪，但一个场景中可能包含上千个以上的光源，想要对它们投射出的所有光影进行精确的模拟，需要极高程度的计算量。这不仅提高了硬件门槛，还几乎不可能实现实时交互速率的渲染。因此，如何以实时的交互速率生成高质量的图片一直是学术和工业界十分关注的热门话题。

传统的实时渲染方法通过减少光线追踪过程中的采样率，以及通过对全局光照中部分要素的选择性忽略，以求在可被接受的时间内得到渲染结果，特别是对于较为复杂的模型和场景，图像质量无法得到较好的保证。一些最新的研究也提出了更巧妙的采样方法，通过使用少量精心挑选的动态光源[1]，忽视对全局效果贡献较小的光线，在图像质量上取得了令人满意的渲染结果，但在优化光线追踪的同时，又引入了对光线贡献的实时计算过程，使得整体计算耗时减少并不理想；近年来，随着机器学习和深度学习越来越成为计算机视觉等研究领域的热门课题，在光线追踪上也出现了很多基于神经网络得到的渲染方法。但往往无法在网络结构的复杂性带来的渲染耗时和图像质量之间取得较好的平衡，同时，在泛化性和鲁棒性上也面临很多的挑战。

本小组在徐昆等研究的基础上[2]，进行了进一步的优化，主要对现有的网络模型进行了改进，在对抗式生成网络框架下，本小组使用双向卷积神经网络作为基本结构，减小了生成器模型复杂度，同时设计了新的损失函数，极大地提高了判别器的性能，能够在合理时间预算内取得更高质量的图像效果。

为了提升预测模型的训练效果，本小组利用Blender采集了多个不同特征场景的大量渲染数据，在单场景下，通过不断改变光线、视角和模型位置来生成不同的数据，实现了较好的泛化性能。最后，本小组将训练好的网络加入到渲染管线，得到了一个较为完整的渲染模型，以实现模型的快速迁移。相比其它基于神经网络的方法，本方案避免了过深的网络结构，在网络的复杂度和图像质量之间取得了较好的平衡性，并保证了模型对连续图像生成的鲁棒性，提高了模型精度和运行速率，实现了从直接照明图像到全局光照图像的快速转变。

## 本方法/系统框架/Article Structure

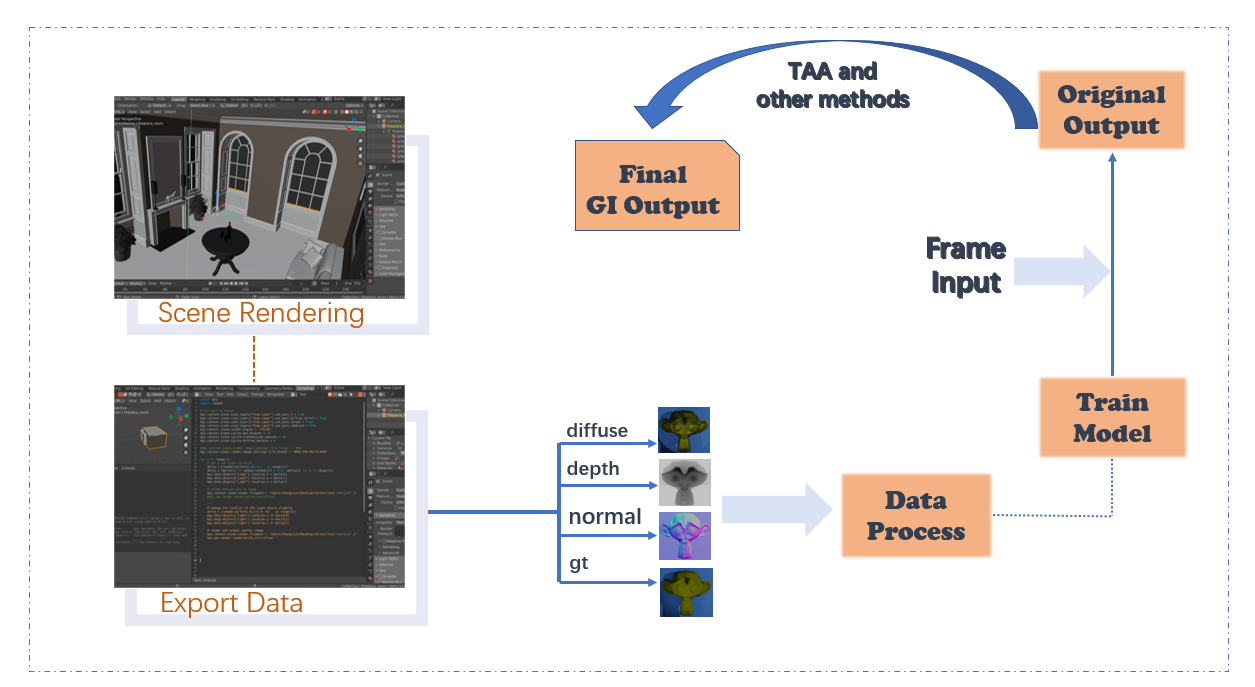


图1-1：系统流程图

在学习相关基础知识并且阅读与理解指定参考文献的基础上，本小组先使用Blender收集数据。将数据分为测试集、训练集和交叉验证集，作为输入训练参考论文给定的模型，对其进行复现。根据复现结果，本小组整合其他相关的研究，对模型做出改进与创新，并将实验结果与其它相关研究进行对比评价。

# **相关工作**/Related Works

**实时渲染。**实时渲染一直都是计算机图形学关注的重点。Jesu´ s Gumbau等提出了基于随机修剪的LoD模型[3]，在对复杂情形尤其是森林场景的渲染中进行了高效的剪枝；Mark J. Harris和Anselmo Lastra证明了使用简单模型替代复杂模型加以处理[4]，能够得到高质量实时速率的渲染方法，但方法应用较为局限只能对云或类似状态模型进行使用；Peter-Pike Sloan等提出了基于预计算辐射率的方法[5],通过对低频照明环境的低频入射光的预处理，实时的实现了捕捉软阴影等全局光照特点。

**使用神经网络进行渲染**。神经网络在今年被广泛的使用在3D模型的渲染之中。O. Nalbach等在2017年利用CNN网络实现了以实施速率交互的渲染方法[6],表明了深度学习可以在数据中完整的学习图像渲染与合成，但对图像的全局特性并没有做到很好的处理；M. M. Thomas等提出了基于GAN的网络结构[7]，给出了VXGI-质量的渲染效果并实现了比VXGI更快的速率，但模型泛化能力较差，必须一场景对应一个模型，无法将一个模型广泛的应用于多个场景；Peng Dai等提出了PBR网络[8]，加速了通过网络的渲染性能，运用到图像和视频的生成中能够较快得到具有真实感的图像，但其效果较为局限，过多的关注了室内照明，对其它场景下的渲染问题不够关注；2019年Nvidia使用了深度学习超采样模型[9]，通过神经网络对低分辨率的渲染内容进行实时采样，但实现必须依赖于专有硬件。

**轻量级网络**。使用更加简洁高效的层和网络结构，能够帮助模型在有限时间内取得更好的时间效果。CHEMS-EDDINE HIMEUR等在CNN的基础上引入了新的参数化方法，基于尺度空间矩阵，构建了比CNN更轻量级更高性能的3D点云边缘检测的PCEDNet网络[10]；国防科技大学郭裕兰老师等提出了LightNet[11],利用轻量级网络实时的进行图像识别。尽管上述工作无法直接使用在本项目的渲染中，但利用轻量级网络取得实时化效果的想法让本小组获益颇深。

**时序连续性**。时序连续性在非静态图像渲染中是必须要关注的问题。Daniel Scherzer等研究者提出了基于时间相干性的方法[12]，给出了一种通用方法，使用图像空间重投影，在相邻帧之间重用了信息，在确保时序上的连续的同时，也极大的减少了渲染流程需要的计算资源。

# **研究内容与方法(或算法)**/Contnts and Methods(or Algorithm)

## 前期准备

在课程学习的图形学知识基础上，对现有工业渲染引擎做了广泛的了解，并最终在老师和助教建议下选择使用Blender进行数据集的采集和制作。Blender作为成熟的开源渲染软件，同时提供了友好的GUI界面和专业的API接口，可以支持用户编写Python脚本实现各种目的图像渲染，为本小组数据集的制作提供了极大的便利，同时极其丰富的社区支持也对初学者更加友好。

由于本小组成员之前并未接触过深度学习相关工作，因此在学习相关基础知识和理解各类网络模型上投入了大量时间和精力。本小组对老师推荐的两篇相关论文进行了详细的学习和解读，M. M. Thomas在研究中创造性地将对抗式神经网络作为预测模型的主要框架[7]；徐昆等将计算机视觉研究领域中的双向方法加入到卷积网络，提出了BCNN这样的轻量级网络来减少计算量，并保证了图片和视频渲染的良好效果。在此基础上，本组广泛地调研了相关领域的最新研究成果，形成了对实时渲染较为深入的理解。

## 数据采集

由于多数全局光照预测参考文献，以及本组所提出的全局光照预测模型均以场景G-Buffer作为输入，本组在如何获取此数据上做了较多研究。G-Buffer包含3D场景的位置、法线、材质等几何光照信息。在综合比较了底层OpenGL、Unity等备选方案后，本小组决定使用Blender，从一些开源的3D模型[13]中导出法向量、3D位置信息、光照以及材质信息作为数据来源。

本组首先对用于制作数据集的模型进行了初步筛选，从经典开源图形学模型中选出了相对较为封闭且没有大面积光泽表面的场景。在同一场景中，本小组通过随机移动或旋转相机、光源，在不同的相机视角、光源位置下进行采样，在三周时间内利用两台电脑获取了约三千张原始图像。

## 相关工作复现

本组首先对M. M. Thomas提出的GAN预测模型及徐昆等人提出的BCNN预测模型进行了复现。其中，GAN模型使用二分类交叉熵（公式1）及L1两种损失函数

啊

## 预测模型设计

本组在设计模型时，考虑到生成对抗式神经网络在预测间接光照上有良好的表现效果，仍然使用对抗式方法。同时，为了实现网络的轻量性，本小组沿用了BCNN的网络结构作为生成器的基本单元，并在网络层上作了进一步优化和调整。

考虑到对抗式方法的表现性能主要来自于判别器的损失函数的设计，本小组利用了信息熵的方法，进一步对传统的损失函数作了改进以更好地适应于该间接光照预测场景。

## 嵌入到渲染管线

## 改进与优化

# **实验结果与分析**/Experiment Results and Analysis

# **特色与创新**/ Distinctive or Innovation Points

# 补充说明：

## 术语：

|  |
| --- |
| GAN（Generative Adversarial Network，对抗式生成网络）：一种通过让两个神经网络以相互博弈的方式进行学习的非监督式学习方法。  BCNN（Bilateral Convolutional Neural Networks，双向卷积神经网络），一种被新提出的双层卷积神经网络。  VXGI（Voxel Global Illumintaion，立体像素全局光照），一种NVIDIA提出的实时全局光照渲染技术。  GUI（Graphical User Interface，图形用户界面），一种交互式的用户友好的操作界面。  API（Application Programming Interface，应用程序接口），预先约定的软件系统不同组成部分衔接接口。  损失函数：机器学习中用以代替期望风险的经验风险值。 |

References:

[1] MOREAU P, CLARBERG P. Importance sampling of many lights on the GPU [M]. Ray tracing gems. Springer. 2019: 255-83.

[2] XIN H, ZHENG S, XU K, et al. Lightweight Bilateral Convolutional Neural Networks for Interactive Single-bounce Diffuse Indirect Illumination [J]. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 2020: 1-.

[3] GUMBAU J, CHOVER M, REMOLAR I, et al. View-dependent pruning for real-time rendering of trees [J]. Computers & Graphics, 2011, 35(2): 364-74.

[4] HARRIS M J, LASTRA A. Real‐time cloud rendering; proceedings of the Computer graphics forum, F, 2001 [C]. Wiley Online Library.

[5] SLOAN P-P, KAUTZ J, SNYDER J. Precomputed radiance transfer for real-time rendering in dynamic, low-frequency lighting environments; proceedings of the Proceedings of the 29th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, F, 2002 [C].

[6] NALBACH O, ARABADZHIYSKA E, MEHTA D, et al. Deep shading: convolutional neural networks for screen space shading; proceedings of the Computer graphics forum, F, 2017 [C]. Wiley Online Library.

[7] THOMAS M M, FORBES A G. Deep illumination: Approximating dynamic global illumination with generative adversarial network [J]. arXiv preprint arXiv:171009834, 2017.

[8] DAI P, LI Z, ZHANG Y, et al. PBR-Net: Imitating Physically Based Rendering Using Deep Neural Network [J]. IEEE Transactions on Image Processing, 2020, 29: 5980-92.

[9] EDELSTEN A, JUKARAINEN P, PATNEY A. Truly next-gen: Adding deep learning to games and graphics; proceedings of the In NVIDIA Sponsored Sessions (Game Developers Conference), F, 2019 [C].

[10] HIMEUR C-E, LEJEMBLE T, PELLEGRINI T, et al. PCEDNet: A Lightweight Neural Network for Fast and Interactive Edge Detection in 3D Point Clouds [J]. ACM Transactions on Graphics (TOG), 2021, 41(1): 1-21.

[11] ZHI S, LIU Y, LI X, et al. LightNet: A Lightweight 3D Convolutional Neural Network for Real-Time 3D Object Recognition; proceedings of the 3DOR@ Eurographics, F, 2017 [C].

[12] SCHERZER D, YANG L, MATTAUSCH O, et al. Temporal coherence methods in real‐time rendering; proceedings of the Computer Graphics Forum, F, 2012 [C]. Wiley Online Library.

[13] MCGUIRE M. Computer Graphics Archive [Z]. 2017

时间安排与分工统计表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **组员信息**（含组长） | | | |
| 学生姓名 | 何浩然 | 学 号 | 519020910061 |
| 项目分工 |  | | |
| 学生姓名 | 张子殷 | 学 号 | 519021910348 |
| 项目分工 |  | | |
| 学生姓名 | 卿云帆 | 学 号 | 516020910073 |
| 项目分工 |  | | |
| **时间安排/**  **Schedule** | （如选题、方案制定、试验研究、数据处理、研制开发、撰写总结报告等）(Such as topic selection, program formulation, experimental research, data processing, research and development, writing summary reports, etc.)  第七周：确定选题  第八周：准备期末考  第九周：阅读论文  第十周：学习OpenGL等图形学底层接口和模型相关基础知识  第十一周：学习Blender和复现参考论文提供的模型  第十二周：撰写中期报告和学习Blender的Python接口 | | |