

作业 7: 路径追踪

GAMES101, 2020 年春季

教授: 闫令琪

计算机图形学与混合现实研讨会

GAMES: Graphics And Mixed Environment Seminar

发布日期为北京时间 2020 年 4 月 10 日 (星期六) 中午**12: 00**

截止日期为北京时间 2020 年 4 月 21 日 (星期二) 晚上**23: 59**

注意:

- 任何更新或更正都将发布在论坛上, 因此请偶尔检查一下。
 - 论坛链接: <http://games-cn.org/forums/forum/graphics-intro/>。
 - 你必须独立完成自己的作业。
 - 你可以在论坛上发布帖子求助, 但是发布问题之前, 请仔细阅读本文档。
 - 在截止时间之前将你的作业提交到 SmartChair 上。
-

1 总览

在之前的练习中，我们实现了 Whitted-Style Ray Tracing 算法，并且用 BVH 等加速结构对于求交过程进行了加速。在本次实验中，我们将在上一次实验的基础上实现完整的 Path Tracing 算法。至此，我们已经来到了光线追踪版块的最后一节内容。

请认真阅读本文档，按照本文档指示的流程完成本次实验。

2 调通框架

2.1 修改的内容

相比上一次实验，本次实验对框架的修改较大，主要在以下几方面：

- 修改了 `main.cpp`，以适应本次实验的测试模型 `CornellBox`
- 修改了 `Render`，以适应 `CornellBox` 并且支持 Path Tracing 需要的同一 Pixel 多次 Sample
- 修改了 `Object`, `Sphere`, `Triangle`, `TriangleMesh`, `BVH`，添加了 `area` 属性与 `Sample` 方法，以实现光源按面积采样，并在 `Scene` 中添加了采样光源的接口 `sampleLight`
- 修改了 `Material` 并在其中实现了 `sample`, `eval`, `pdf` 三个方法用于 Path Tracing 变量的辅助计算

2.2 你需要迁移的内容

你需要从上一次编程练习中直接拷贝以下函数到对应位置：

- **`Triangle::getIntersection`** in `Triangle.hpp`: 将你的光线-三角形相交函数粘贴到此处，请直接将上次实验中实现的内容粘贴在此。
- **`IntersectP(const Ray& ray, const Vector3f& invDir, const std::array<int, 3>& dirIsNeg)`** in the `Bounds3.hpp`: 这个函数的

作用是判断包围盒 BoundingBox 与光线是否相交，请直接将上次实验中实现的内容粘贴在此处，并且注意检查 $t_enter = t_exit$ 的时候的判断是否正确。

- `getIntersection(BVHBuildNode* node, const Ray ray)` in `BVH.cpp`: BVH 查找过程，请直接将上次实验中实现的内容粘贴在此处。

2.3 编译运行

基础代码只依赖于 CMake，下载基础代码后，执行下列命令，就可以编译这个项目：

```
1 $ mkdir build
2 $ cd ./build
3 $ cmake ..
4 $ make
```

在此之后，你就可以通过 `./Raytracing` 来执行程序。请务必确保程序可以正常编译之后，再进入下一节的内容。

3 开始实现

3.1 代码框架

在本次实验中，你只需要修改这一个函数：

- `castRay(const Ray ray, int depth)` in `Scene.cpp`: 在其中实现 Path Tracing 算法

可能用到的函数有：

- `intersect(const Ray ray)` in `Scene.cpp`: 求一条光线与场景的交点
- `sampleLight(Intersection pos, float pdf)` in `Scene.cpp`: 在场景的所有光源上按面积 uniform 地 sample 一个点，并计算该 sample 的概率密度

- `sample(const Vector3f wi, const Vector3f N)` in `Material.cpp`: 按照该材质的性质, 给定入射方向与法向量, 用某种分布采样一个出射方向
- `pdf(const Vector3f wi, const Vector3f wo, const Vector3f N)` in `Material.cpp`: 给定一对入射、出射方向与法向量, 计算 `sample` 方法得到该出射方向的概率密度
- `eval(const Vector3f wi, const Vector3f wo, const Vector3f N)` in `Material.cpp`: 给定一对入射、出射方向与法向量, 计算这种情况下的 `f_r` 值
可能用到的变量有:
- **RussianRoulette** in `Scene.cpp`: `P_RR`, Russian Roulette 的概率

3.2 Path Tracing 的实现说明

课程中介绍的 Path Tracing 伪代码如下 (为了与之前框架保持一致, `wo` 定义与课程介绍相反):

```

1 shade(p, wo)
2   Uniformly sample the light at xx (pdf_light = 1 / A)
3   Shoot a ray from p to x
4   If the ray is not blocked in the middle
5     L_dir = L_i * f_r * cos_theta * cos_theta_x / |x-p|^2
        / pdf_light
6
7   L_indir = 0.0
8   Test Russian Roulette with probability P_RR
9   Uniformly sample the hemisphere toward wi (pdf_hemi = 1
        / 2pi)
10  Trace a ray r(p, wi)
11  If ray r hit a non-emitting object at q

```

```

12     L_indir = shade(q, wi) * f_r * cos_theta / pdf_hemi /
    P_RR
13
14 Return L_dir + L_indir

```

按照本次实验给出的框架，我们进一步可以将伪代码改写为：

```

1 shade(p, wo)
2     sampleLight(inter, pdf_light)
3     Get x, ws, NN, emit from inter
4     Shoot a ray from p to x
5     If the ray is not blocked in the middle
6         L_dir = emit * eval(wo, ws, N) * dot(ws, N) * dot(ws,
    NN) / |x-p|^2 / pdf_light
7
8     L_indir = 0.0
9     Test Russian Roulette with probability RussianRoulette
10    wi = sample(wo, N)
11    Trace a ray r(p, wi)
12    If ray r hit a non-emitting object at q
13        L_indir = shade(q, wi) * eval(wo, wi, N) * dot(wi, N)
    / pdf(wo, wi, N) / RussianRoulette
14
15 Return L_dir + L_indir

```

请确保你已经清晰地理解 Path Tracing 的实现方式，再进入下一个环节的讨论。

4 结果与分析

本章节讨论得到结果与调试过程中需要特别注意的一些问题。

4.1 注意事项

1. 本次实验代码的运行非常慢, 建议调试时调整 main.cpp 中的场景大小或 Render.cpp 中的 SPP 数以加快运行速度; 此外, 还可以实现多线程来进一步加快运算。
2. 注意数值精度问题, 尤其注意 pdf 接近零的情况, 以及 sampleLight 时判断光线是否被挡的边界情况。这些情况往往会造成渲染结果噪点过多, 或出现黑色横向条纹。

4.2 参考结果

如果严格按照上述算法实现, 你会发现渲染结果中光源区域为纯黑。请分析这一现象的原因, 并且修改 Path Tracing 算法使光源可见。最终结果如下:



4.3 材质的拓展

目前的框架中拆分 `sample`, `eval`, `pdf`, 实现了最基础的 Diffuse 材质。请在不破坏这三个函数定义方式的情况下修改这三个函数, 实现 Microfacet 模型。本任务不要求你实现复杂的采样手段, 因此你依然可以沿用 Diffuse 材质采用的 `sample` 与 `pdf` 计算。

Microfacet 相关知识见第十七讲 Slides https://sites.cs.ucsb.edu/~lingqi/teaching/resources/GAMES101_Lecture_17.pdf.

5 提交与评分

评分:

- [5 points] 提交格式正确, 包含所有需要的文件; 代码可以在虚拟机下正确编译运行。
- [45 points] Path Tracing: 正确实现 Path Tracing 算法, 并提交分辨率不小于 512×512 , 采样数不小于 8 的渲染结果图片。
- [加分项 10 points] 多线程: 将多线程应用在 Ray Generation 上, 注意实现时可能涉及的冲突。
- [加分项 10 points] Microfacet: 正确实现 Microfacet 材质, 并提交可体现 Microfacet 性质的渲染结果。
- [-5 points] 未提交 `README.md`, `README.md` 中未说明需要说明的信息, 未提交 `CMakeLists.txt`, 未提交结果图片, 未完整提交代码, 提交包中多余文件 (比如 `/build`, `/.vs`) 未清除。

提交:

- 当你完成作业后, 请清理你的项目, 记得在你的文件夹中包含 `CMakeLists.txt` 和所有的程序文件 (无论是否修改);

- 同时,请新建一个 `/images` 目录,将所有实验结果图片保存在该目录下;
- 再添加一个 `README.md` 文件写清楚自己完成了上述得分点中的哪几点,并说明提交结果的分辨率与采样数、计算时间;如果实现了扩展功能,你还需要简要描述你在各个函数中实现的功能;
- 最后,将上述内容打包,并用“姓名_Homework7.zip”的命名方式提交到 SmartChair 平台。