

Welches ist die "richtige" Normale?

- Klappt die korrekte Berechnung des reflektierten und des gebrochenen Strahls auch, wenn die Normale in die "falsche" Richtung zeigt?

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 30

Was können wir hier noch nicht simulieren?



The image consists of two parts. On the left, a glass of water is suspended from a thin branch, with its reflection visible in a pool of water below. On the right, a modern living room interior is shown with large windows overlooking a cityscape, a sofa, a coffee table, and a floor lamp.

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 31

Fresnel-Terme

- Beim Wechsel von einer Materie in eine andere wird immer ein Anteil Licht reflektiert, der restliche Anteil gebrochen
- Der **Reflexionskoeffizient** ρ hängt ab vom Brechungsindex der beiden Materialien und vom Einfallswinkel:

$$\rho_{\parallel} = \frac{n_2 \cos \theta_1 - n_1 \cos \theta_2}{n_2 \cos \theta_1 + n_1 \cos \theta_2}$$

$$\rho_{\perp} = \frac{n_1 \cos \theta_1 - n_2 \cos \theta_2}{n_2 \cos \theta_1 + n_1 \cos \theta_2}$$

$$\rho = \frac{1}{2} \cdot (\rho_{\parallel}^2 + \rho_{\perp}^2)$$

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 32

- Beispiel:**
 - Luft ($n = 1.0$) nach Glas ($n = 1.5$), senkrechter Lichteinfall:

$$\rho_{\parallel} = \frac{1.5 - 1}{1.5 + 1} = \frac{1}{5} \quad \rho_{\perp} = \frac{1 - 1.5}{1.5 + 1} = \frac{1}{5} \quad \rho = \frac{1}{2} \cdot \frac{2}{25} = 4\%$$
 - D.h., beim Übergang von Luft nach Glas wird 4% des Lichtes reflektiert, der Rest gebrochen
- Approximation der Fresnel-Terme [Schlick 1994]:

$$\rho(\theta) \approx \rho_0 + (1 - \rho_0)(1 - \cos \theta)^5$$

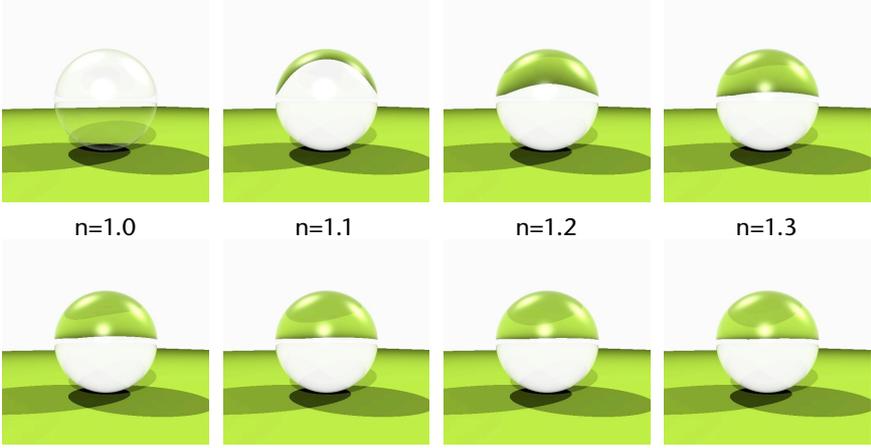
$$\rho_0 = \left(\frac{n_2 - 1}{n_2 + 1} \right)^2$$

wobei ρ_0 der Fresnel-Term des senkrechten Lichteinfalls ist und θ der Winkel im dünneren Medium (also der größere).

 - $1 - \rho$ ergibt dann den transmittierten Anteil

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 33

Beispiel für Brechung unter Berücksichtigung der Fresnel-Terme



n=1.0 n=1.1 n=1.2 n=1.3

n=1.4 n=1.5 n=1.6 n=1.7

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 34

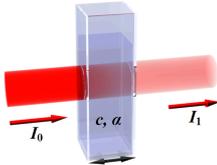
Dämpfung im Medium

- Die durch ein Medium transportierte Lichtintensität schwächt sich mit zunehmender Entfernung gemäß dem **Lambert-Beer'schen Gesetz** ab:

$$I(s) = I_0 e^{-\alpha s}$$

wobei α eine Materialkonstante ist und s der im Medium zurückgelegte Weg.

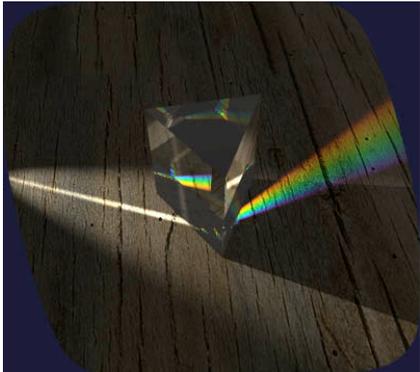
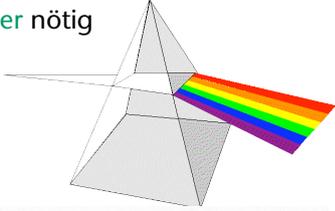
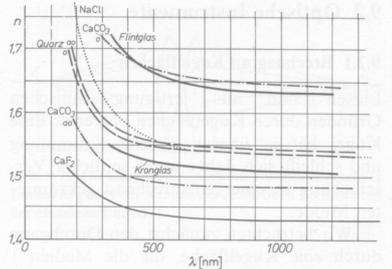
- α kann auch von der Wellenlänge abhängen



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 35

Dispersion

- Brechungsindex ist abhängig von der Wellenlänge
- Diese Effekte lassen sich allerdings in RGB nicht mehr abbilden; hierzu wäre ein „spektraler“ Ray-Tracer nötig

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08

Ray-Tracing 36

Giovanni Battista Pittoni, 1725,
"An Allegorical Monument to Sir Isaac Newton"




Pink Floyd, *The Dark Side of the Moon*

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08

Ray-Tracing 37

Beispiel mit Fresnel-Term und Dispersion



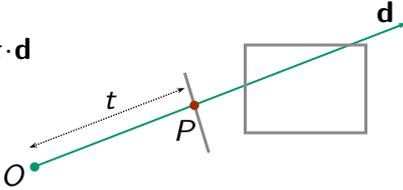
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 38

Schnittberechnungen

- Der wesentliche Bestandteil der Rechenzeit
- Gegeben: Menge Objekte (Polygone, Kugeln, ...) und Strahl

$$P(t) = O + t \cdot \mathbf{d}$$

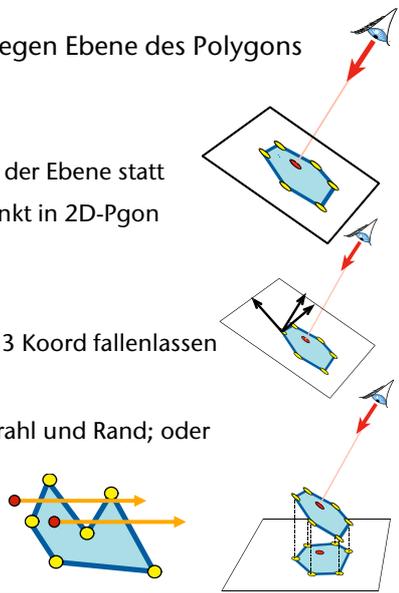
- Gesucht: Linienparameter t des ersten Schnittpunktes $P = P(t)$ mit der Szene



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 39

Schnitt Strahl—Polygon

- Schneide Strahl (parametrisch) gegen Ebene des Polygons (implizit) → Punkt
- Teste "Punkt in Polygon"
 - Dieser Test findet ausschließlich in der Ebene statt
 - 3D-Punkt in 3D-Polygon \leftrightarrow 2D-Punkt in 2D-Pgon
- Projiziere Punkt & Polygon
 - Entlang der Normale: zu teuer
 - Auf Koord.ebene: einfach eine der 3 Koord fallenlassen
- Test "Punkt in Polygon":
 - Zähle Anzahl Schnitte zwischen Strahl und Rand; oder
 - Bestimme "Winding Number"



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 40

Interludium: Die vollständige Ray-Tracing-Routine

```

traceRay( ray ) :
  hit = intersect( ray )
  if no hit:
    return no color
  reflected_ray = reflect( ray, hit )
  reflected_color = traceRay( reflected_ray )
  refracted_ray = refract( ray, hit )
  refracted_color = traceRay( refracted_ray )
  for each lightsource[i]:
    shadow_ray = calcLightFeeler( hit, lightsource[i] )
    if intersect(ray):
      light_color[i] = 1
  overall_color = shade( hit,
                        reflected_color,
                        refracted_color,
                        light_color )
  return overall_color

```

hit ist eine Datenstruktur, die alle Infos über einen Schnitt zwischen Strahl und Szene enthält, u.a. Schnittpunkt, Objekt, Normale, ...

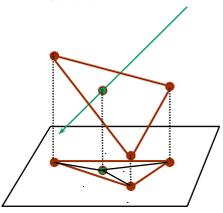
Diese **intersect**-Funktion kann deutlich optimiert werden gegenüber der obigen; außerdem interessiert nur ein Schnitt vor der Lichtquelle.

Wertet die Beleuchtungsgleichung für das getroffene Obj aus.

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 41

Schnitt Strahl—Dreieck [Badouel 1990]

- Verwende Methode Strahl—Polygon; oder
- Cleverer sein: baryzentrische Koordinaten + Projektion
- Schneide Strahl mit Ebene (Normalenform) $\rightarrow t \rightarrow$ Punkt
- Projiziere Punkt & Dreieck in Koord.ebene
- Berechne baryzentrische Koord. des 2D-Punktes
- Baryzentrische Koord. des 2D-Punktes = baryzentrische Koord. des 3D-Punktes!
- 3D-Punkt in Dreieck $\Leftrightarrow \alpha, \beta, \gamma > 0, \alpha + \beta + \gamma < 1$
- Alternative Methode: siehe Möller & Haines "Real-time Rendering"
- Code: <http://jgt.akpeters.com/papers/MollerTrumbore97/>
- Geht noch schneller, falls Schnittpunkt nicht nötig [Segura & Feito]



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 42

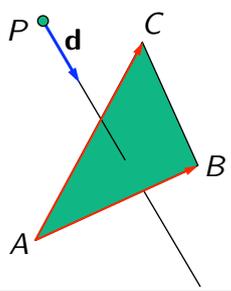
Alternative Schnittberechnung Strahl—Dreieck [Möller]

- Geradengleichung $X = P + t \cdot \mathbf{d}$
- Ebenengleichung $X = A + r \cdot (B - A) + s \cdot (C - A)$
- Gleichsetzen $-t \cdot \mathbf{d} + r \cdot (B - A) + s \cdot (C - A) = P - A$
- In Matrixschreibweise $(-\mathbf{d} \quad B - A \quad C - A) \cdot \begin{pmatrix} t \\ r \\ s \end{pmatrix} = P - A$

$$\mathbf{u} = B - A$$

$$\mathbf{v} = C - A$$

$$\mathbf{w} = P - A$$



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 43

$$\begin{pmatrix} t \\ r \\ s \end{pmatrix} = \frac{1}{\det(-\mathbf{d}, \mathbf{u}, \mathbf{v})} \cdot \begin{pmatrix} \det(\mathbf{w}, \mathbf{u}, \mathbf{v}) \\ \det(-\mathbf{d}, \mathbf{w}, \mathbf{v}) \\ \det(-\mathbf{d}, \mathbf{u}, \mathbf{w}) \end{pmatrix}$$

$$\det(\mathbf{a}, \mathbf{b}, \mathbf{c}) = \mathbf{a} \cdot (\mathbf{b} \times \mathbf{c})$$

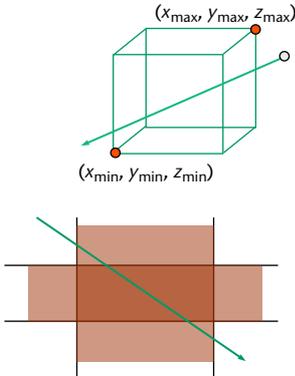
$$\begin{pmatrix} r \\ r \\ s \end{pmatrix} = \frac{1}{(\mathbf{d} \times \mathbf{v}) \cdot \mathbf{u}} \cdot \begin{pmatrix} (\mathbf{w} \times \mathbf{u}) \cdot \mathbf{v} \\ (\mathbf{d} \times \mathbf{v}) \cdot \mathbf{w} \\ (\mathbf{w} \times \mathbf{u}) \cdot \mathbf{d} \end{pmatrix}$$

- Kosten: 2 Kreuzprodukte + 4 Skalarprodukte
- Liefert: Geradenparameter + baryzentrische Koordinaten bzgl. Dreieck
- Test ob s,t im Bereich (0,1) und s+t <= 1

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 44

Schnitt Strahl – Box

- Box (Quader) wird später noch wichtig als Bounding Box
- Hier: nur achsenparallele Boxes (AABB = *axis-aligned bounding box*)
- Definition einer AABB: durch die zwei extremen Eckpunkte $(x_{\min}, y_{\min}, z_{\min})$ und $(x_{\max}, y_{\max}, z_{\max})$
- Idee des Algo:
 - Eine Box ist der Schnitt von 3 *Slabs* (ein *Slab* = Schicht des Raumes, wird von 2 parallelen Ebenen begrenzt)
 - Jeder Slab schneidet vom Strahl ein Intervall heraus
 - Betrachte also sukzessive jeweils Paare von Box-Seiten



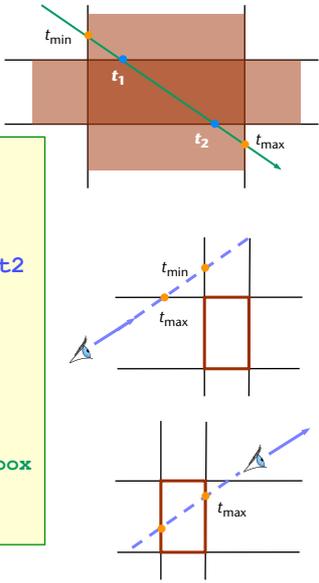
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 45

Der Algorithmus:

```

setze  $t_{\min} = -\infty$  ,  $t_{\max} = +\infty$ 
loop über alle Paare von Ebenen:
  schneide Strahl mit den
    beiden Ebenen  $\rightarrow t_1$  ,  $t_2$ 
  if  $t_2 < t_1$ :
    vertausche  $t_1$  ,  $t_2$ 
  // jetzt gilt:  $t_1 < t_2$ 
   $t_{\min} \leftarrow \max(t_{\min}, t_1)$ 
   $t_{\max} \leftarrow \min(t_{\max}, t_2)$ 
  // now:  $[t_{\min}, t_{\max}] = \text{interval inside box}$ 
  if  $t_{\min} > t_{\max} \rightarrow \text{kein Schnitt}$ 
  if  $t_{\max} < 0 \rightarrow \text{kein Schnitt}$ 

```



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 46

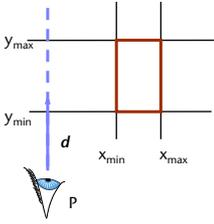
Bemerkungen

- Optimierung: beide Ebenen eines Slabs haben dieselbe Normale
 - Spart ein Skalarprodukt
- Bemerkung: der Algo funktioniert genauso für "schiefe" Boxes (sog. *OBBs = oriented bounding boxes*)
- Weitere Optimierung: falls AABB, nutze aus, daß die Normalen nur 1 Komponente $\neq 0$ haben!
- Achtung: teste auf Parallelität!
 - "shit happens"
 - Im Fall der AABB:


```

if  $|d_x| < \epsilon$ :
  if  $P_x < x_{\min} \parallel P_x > x_{\max}$ :
    Strahl geht an Box vorbei
  else:
     $t_1, t_2 = y_{\min}, y_{\max}$  // evtl noch swappen!

```



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 47

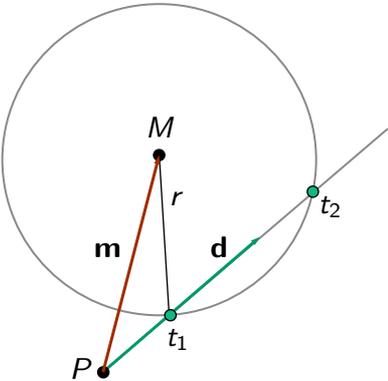
Schnitt Strahl—Kugel

- Annahme: \mathbf{d} normiert
- Die geometrische Methode:

$$|t \cdot \mathbf{d} - \mathbf{m}| = r$$

$$(t \cdot \mathbf{d} - \mathbf{m})^2 = r^2$$

$$t^2 - 2t \cdot \mathbf{m} \cdot \mathbf{d} + \mathbf{m}^2 - r^2 = 0$$
- Die algebraische Methode:
 - Punkt auf Strahl in implizite Kugelgleichung einsetzen
- Es gibt noch andere Ansätze ...



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 48

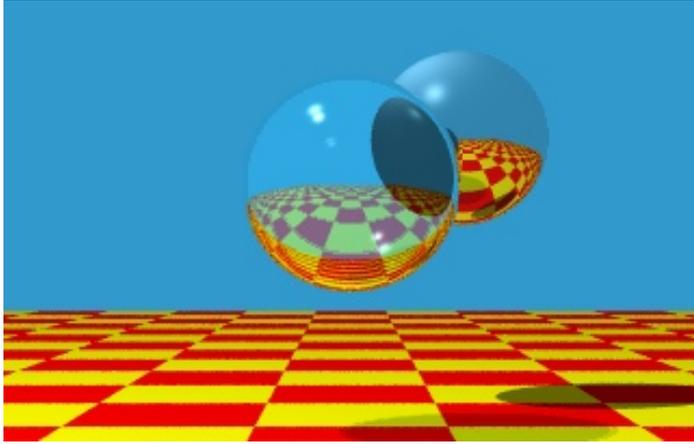
- Der Algorithmus, mit kleinen Optimierungen:

```

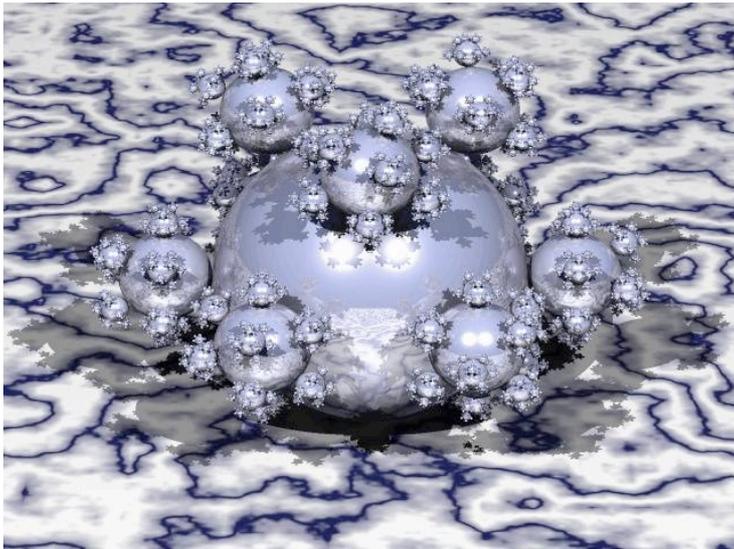
berechne  $\mathbf{m}^2 - r^2$ 
berechne  $b = \mathbf{m} \cdot \mathbf{d}$ 
if  $\mathbf{m}^2 - r^2 \geq 0$  // Blickpunkt ausserhalb Kugel
  and  $b \leq 0$  : // sieht von Kugel weg
  then
    return "kein Schnittpunkt"
  setze  $d = b^2 - \mathbf{m}^2 + r^2$ 
  if  $d < 0$ :
    return "kein Schnittpunkt"
  if  $\mathbf{m}^2 - r^2 > \epsilon$  :
    return  $t_1 = b - \sqrt{d}$  // enter;  $l_1 > 0$ 
  else:
    return  $t_2 = b + \sqrt{d}$  // leave;  $l_2 > 0$ 
  
```

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 49

■ Es ist so einfach, daß alle Ray-Tracer Kugeln haben!



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 50



Die sog. "sphere flake"

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 51

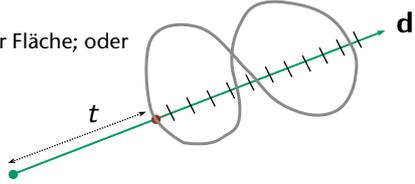
Geometrisch vs. Algebraisch

- Die algebraische Methode ist einfach und generisch
- Die geometrische Methode ist schneller
 - Durch geometrische Einsicht
 - Frühe Tests
 - Insbesondere für die Strahlen, die weg zeigen

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 52

Schnitt Strahl – implizite Fläche

- Implizite Fläche vom Grad n : $F(x, y, z) = 0$
- Strahl: $P(t) = O + t \cdot \mathbf{d}$
- Einsetzen: $F(P(t)) = 0$
liefert Polynom in t vom Grad n
- Nullstellensuche:
 - Falls Grad < 5 : nach t auflösen
 - Sonst: Intervallschachtelung, Newton-Verfahren, ...
 - Startwerte:
 - Schnitt zwischen Strahl und BBox der Fläche; oder
 - Strahl innerhalb der BBox abtasten
- Z.B.: Kugel ...



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 53

Nullstellensuche mit Laguerre's Methode

- Eine von wenigen "sure-fire"-Methoden
- Algorithmus erfordert Arithmetik mit komplexen Zahlen, auch wenn alle Wurzeln reell sind (und damit auch alle Koeffizienten)
- Sehr wenig theoretische Erkenntnisse zum Konvergenzverhalten
- Sehr viel empirische Hinweise, daß Algo (fast) **immer** zu einer Wurzel konvergiert, und zwar von (fast) **jedem** Startwert aus!
- Konvergenz-Ordnung ist 3, falls die Wurzel einfach ist

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 54

Motivation für den Algorithmus

- Gegeben:

$$P(x) = (x - x_1)(x - x_2) \dots (x - x_n) \quad (0)$$
- Beziehungen:

$$\ln |P(x)| = \ln |x - x_1| + \ln |x - x_2| + \dots + \ln |x - x_n|$$

$$\frac{d}{dx} \ln |P(x)| = \frac{1}{x - x_1} + \dots + \frac{1}{x - x_n} = \frac{P'(x)}{P(x)} =: G \quad (1)$$

$$\frac{d^2}{dx^2} \ln |P(x)| = -\frac{1}{(x - x_1)^2} - \dots - \frac{1}{(x - x_n)^2}$$

$$= \frac{P''(x)}{P(x)} - \left(\frac{P'(x)}{P(x)} \right)^2 =: -H \quad (2)$$

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 55

■ Sei x unsere aktuelle Näherung an Wurzel x_1

■ "Drastische" Annahme:

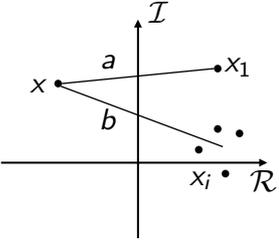
- Abstand $|x - x_1| = a$
- Abstand zu allen anderen Wurzeln ist

$$|x - x_i| \approx b, \quad i = 2, 3, \dots, n$$

■ Dann kann man (1) & (2) so darstellen

$$G \approx \frac{1}{a} + \frac{n-1}{b} \quad (3)$$

$$H \approx \frac{1}{a^2} + \frac{n-1}{b^2} \quad (4)$$



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 56

■ Einsetzen ergibt Lösung für a :

$$a \approx \frac{n}{G \pm \sqrt{(n-1)(nH - G^2)}} \quad (5)$$

■ VZ so wählen, daß $|a|$ minimal wird

- Wurzel kann negativ werden
 - a kann komplex werden
- Neue Näherung für x_1 ist

$$x_1 = x - a$$

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 57

Algorithmus

```

wähle  $x_0$ 
loop:
  berechne  $G = \frac{P'(x_i)}{P(x_i)}$ 

            $H = G^2 - \frac{P''(x_i)}{P(x_i)}$ 

  berechne  $a = \frac{n}{G \pm \sqrt{(n-1)(nH - G^2)}}$ 

  setze  $x_{i+1} = x_i - a$ 
until  $a$  "klein genug" oder  $k \geq \max$ 

```

- Achtung: möglichst Code aus *Numerical Recipes* verwenden
 - Selbst implementieren ist fehlerträchtig
 - NR-Code hat elegantes Abbruchkriterium
- Für Ray-Tracing: alle Nullstellen berechnen
 - faktoriere gefundene Nullstelle aus, wiederhole Laguerre n Mal

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 08 Ray-Tracing 58