
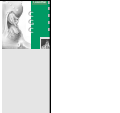





Virtuelle Realität Real-time Rendering



G. Zachmann
 Clausthal University, Germany
cg.in.tu-clausthal.de

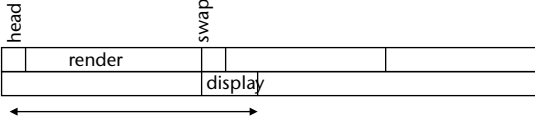



Latenz beim Rendering

- **Klassische Pipeline:**

```

graph TD
    A[Head pos & ori] --> B[Transform]
    B --> C[Scene graph traversal]
    B --> D[Culling]
    D --> E[Clipping]
    E --> F[Viewport mapping]
    F --> G[Front buffer]
    F --> H[Back buffer]
    G --> I[Pixel scan]
    H --> I
    I --> J[DAC]
    J --> K[RGB]
            
```

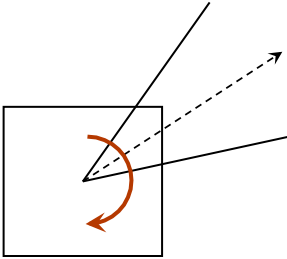
- **Latenz:**


- **Idee: rendere mehr als den Viewport**

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11
Real-time Rendering 2

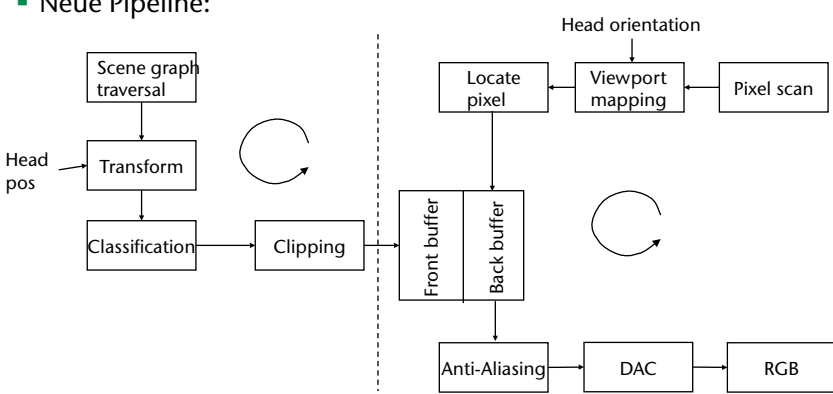
Viewport independent rendering

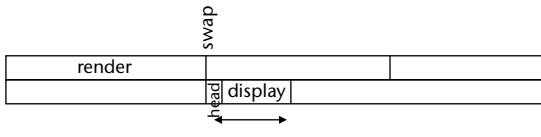
- Konzeptionelle Idee:
 - Rendere Szene auf Kugel um Betrachter
 - Bei Rotation des Viewports: Ausschnitt des Viewports neu wählen
 - Wähle statt Kugel einen Würfel (s.a. Cave)



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 3

Neue Pipeline:

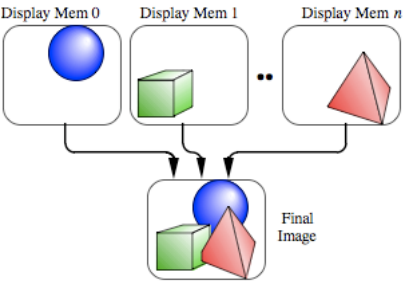


- Latenz:
 

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 4

Image composition

- Konzeptionelle Idee:
 - Jeder Thread rendert nur "sein" Objekt in einen eigenen Frame-Buffer
 - *Video-Hardware* liest *Frame-Buffer* inkl. *Z-Buffer* aus
 - Image Compositor kombiniert die Einzelbilder durch Z-Vergleich pro Pixel
 - In praxi: teile Menge aller Objekte in der Szene in eine kleine Anzahl von Teilmengen auf; rendere jede Teilmenge durch einen PC mit eigener Grafikkarte

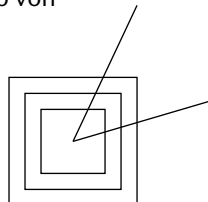


The diagram illustrates the image composition process. It shows three separate rendering units labeled 'Display Mem 0', 'Display Mem 1', and 'Display Mem n'. Each unit contains a different 3D object: a blue sphere, a green cube, and a red pyramid, respectively. Arrows from each of these units point to a central 'Final Image' box, which shows the three objects combined together, demonstrating the result of the composition process.

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 5

Prioritized Rendering:

- Weit entfernte / langsame Objekte bleiben länger auf dem Bildschirm "gleich"
- Idee: rendere auf mehrere (gedachte) Schalen
- Wieviele Schalen neu gerendert werden, hängt ab von
 - Geforderter Framerate
 - Szenenkomplexität
 - Viewpoint-Bewegung
 - Objekt-Bewegung
- Human factors beeinflussen Priorität:
 - Keine Kopfdrehung um 180° → Objekte "hinten" nur selten updaten
 - Manipulierte Objekte haben hohe Priorität
 - Objekte in der Peripherie seltener updaten



The diagram shows three concentric squares representing different rendering shells or frustums. The innermost square is the smallest, the middle one is larger, and the outermost one is the largest. Two lines originate from the center of the squares and extend outwards, representing the field of view or the area being rendered.

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 6

Konstante Framerate durch "Weglassen"


- Gründe für eine konstante Framerate:
 - Vorhersage bei *predictive filtering* des Trackings von Kopf / Hände funktioniert nur, wenn alle nachfolgenden Stufen der Pipeline (d.h., alle Stufen) immer gleich schnell arbeiten
 - Wahrnehmung von Framerate-Sprüngen (z.B. zwischen 60 und 30 Hz)
- Rendering als "*time-critical computing*":
 - Rendering bekommt bestimmtes Zeitbudget (z.B. 17 msec)
 - Rendering-Algorithmus muß Bild produzieren "so gut wie möglich"
- Techniken des "*Weglassens*":
 - *Levels-of-Details (LOD)*
 - Unsichtbare Geometrie weglassen (*Culling*)
 - *Image-based rendering*
 - *Lighting-Model* reduzieren, Texturen reduzieren,
 - ... ?

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 7

Die Level-of-Detail-Technik


- Definition:

Ein *Level-of-Detail (LOD)* eines Objektes ist eine *reduzierte Version* (d.h., weniger Polygone) einer (hoch-aufgelösten) Geometrie.
- Beispiel:



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 8

- Idee: verwende den LOD "passend" zur Entfernung vom Viewpoint

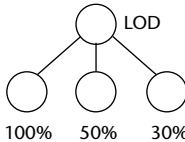


- Zwei Aufgaben:
 - Preprocessing: Generierung von LODs
 - Runtime: Auswahl des "richtigen" LODs, und ggf. "Blending"

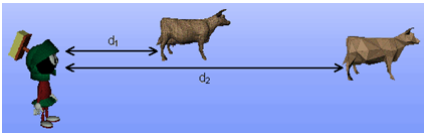
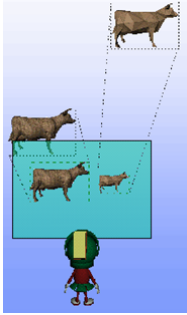
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 9

LOD-Selektion

- Visuelle Güte gegen zeitliche Güte
- Wie selektiert man den "richtigen" Level?

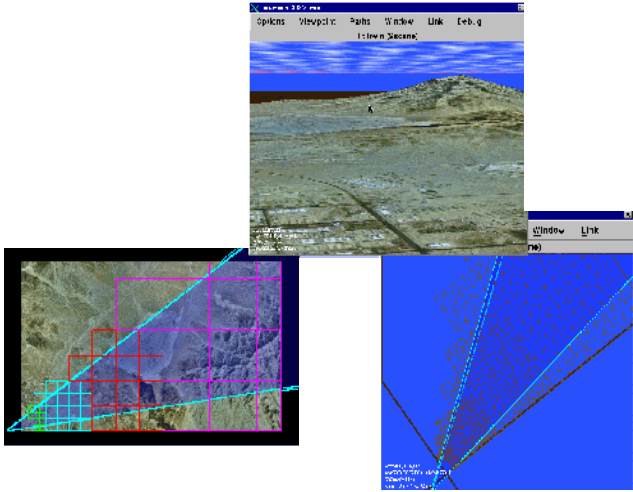


- Statisch:
 - Level i für Entfernungsbereich (d_i, d_{i+1})
 - Abhängig von FOV
 - Größe des Obj unberücksichtigt
- Dynamisch:
 - Schätze Größe des Objektes auf dem Bildschirm
 - Unabhängig von Bildschirmauflösung, FOV, Größe des Obj
 - Ist automatisch entfernungsabhängig

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 10

■ Für Desktop-Applikationen i.A. schon ausreichend:



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 11

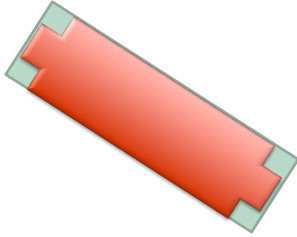
■ Größenabschätzung des Objektes auf dem Screen

■ Naive Methode:

- Berechne Bounding-Box (bbox) des Objektes in 3D
- Projiziere Bbox nach 2D → 8 2D-Punkte
- Bestimme 2D-Bbox (achsenparallel)

■ Genauere Methode:

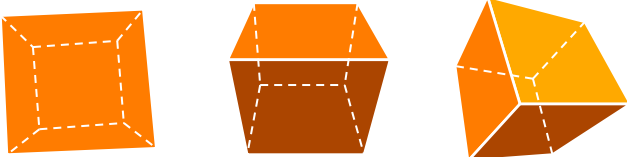
- Bestimme wahre Fläche der projizierten 3D-Bbox auf dem Screen



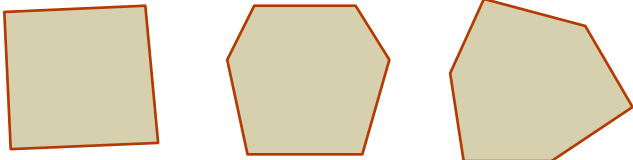
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 12

Idee des Algorithmus

- Bestimme die Anzahl der Seiten der Box, die in 2D sichtbar sind:



- Projiziere die Punkte auf der Silhouette (4 oder 6) nach 2D:



- Berechne den Betrag dieser (konvexen!) Fläche

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 13

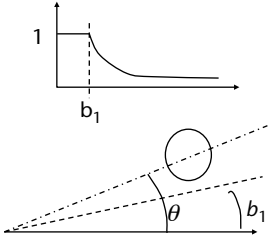
Implementierung

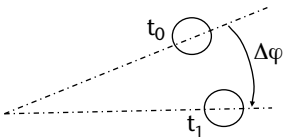
- Für jedes Paar von (parallelen) Seitenflächen (jeden **Slab**): klassifiziere Viewpoint bzgl. dieses Paares als "darunter", "darüber", oder "dazwischen"
- Ergibt $3 \times 3 \times 3 = 27$ Möglichkeiten
 - M.a.W.: die Ebenen der Seitenflächen eines Würfels unterteilen den Raum in 27 Teilräume
- Verwende Bit-Codes (à la Out-Codes) und eine Lookup-Table
 - Ergibt 2^6 theoretische Einträge
 - 27-1 Einträge der LUT listen die 4 oder 6 Vertices der Silhouette
 - Dann nur noch projizieren, triangulieren, Flächen aufsummieren

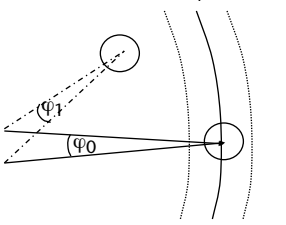
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 14

Psychophysiologische LOD-Selektion

- Faktoren bzgl. der Sehschärfe:
 - Zentrum/Peripherie:

$$k_1 = \begin{cases} e^{-(\theta-b_1)/c_1} & , \theta > b_1 \\ 1 & , \text{sonst} \end{cases}$$

 - Bewegung:

$$k_2 = e^{-\frac{\Delta\varphi-b_2}{c_2}}$$

 - Unschärfe/Tiefe:

$$k_3 = e^{-\frac{|\varphi_0-\varphi|-b_3}{c_3}}$$


G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 15

- Bestimmung des LODs:
 - $k = \min\{k_i\} \cdot k_0$, oder $k = \prod k_i \cdot k_0$
 - $r_{\min} = 1/k$
 - Selektiere Level l so, daß
$$\forall p \in P_l : r(p) \geq r_{\min}$$
- Braucht man Eye-Tracking?
 - Teuer, ungenau, "intrusive"
 - Psychophysiologie: Augen immer $< 15^\circ$ ausgelenkt
 - Treffe die Annahme Kopfrichtung=Augenrichtung, und wähle $b_1=15^\circ$

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 16


Reaktive vs. Prädiktive LOD-Selektion

- Reaktive LOD-Selektion:
 - Verwalte Historie von Rendering-Zeiten
 - Bestimme daraus die geschätzte Zeit T_r für das kommende Frame
 - Sei T_b = das zur Verfügung stehende Zeit-Budget
 - Falls $T_r > T_b$: erniedrige LODs (gröbere Levels)
 - Falls $T_r < T_b$: wähle feinere Levels
 - Dann rendern und tatsächlich benötigte Zeit in die Historie aufnehmen

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 17

Reaktive LOD-Selektion hat Ausreißer

- Beispiel-Szenen:



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 18

Prädiktive LOD-Selektion [Funkhouser und Sequin]

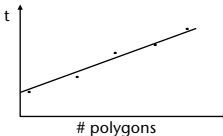
- Definition **Objekt-Tupel (O,L,R)**:
 O = Objekt, L = Level,
 R = Rendering Algo (#Texturen, anti-aliasing, #Lichtquellen)
- Bewertungsfunktionen für Objekt-Tupel:
 Cost(O,L,R) = Rendering-Zeit
 Benefit(O,L,R) = "Beitrag zum Bild"
- Optimierungsproblem:
 suche
$$\max_{S' \subset S} \sum_{(O,L,R) \in S'} \text{benefit}(O, L, R)$$

 unter der Bedingung
$$T_r = \sum_{(O,L,R) \in S'} \text{cost}(O, L, R) \leq T_b$$

 wobei $S = \{ \text{möglichen Objekt-Tupel in der Szene} \}$

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 19

- Cost-Funktion hängt ab von:
 - Anzahl Eckpunkte (~ # Koord. Trafos + Lighting-Calcs + Clipping)
 - Setup pro Polygon
 - Anzahl Pixel (Scanline-Konvertierung, Alpha-Blending, Textur, Anti-Aliasing, Phong)
 - Theor. Kostenmodell:
$$\text{Cost}(O, L, R) = \max \left\{ \begin{array}{l} C_1 \cdot \text{Poly} + C_2 \cdot \text{Vert} \\ C_3 \cdot \text{Pixels} \end{array} \right\}$$
- Besser experimentell bestimmen:
 Rendere versch. Objekte mit allen
 möglichen verschiedenen Parametern



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 20

- Benefit-Funktion: in den "Beitrag" zum Bild gehen ein
 - Größe
 - Shading-Methode: $\text{Rendering}(O, L, R) = \begin{cases} 1 - \frac{c}{\text{pgons}} & , \text{flat} \\ 1 - \frac{c}{\text{vert}} & , \text{Gouraud} \\ 1 - \frac{c}{\text{vert}} & , \text{Phong} \end{cases}$
 - Distanz vom Zentrum (Peripherie, Tiefe)
 - Geschwindigkeit
 - Semantische "Wichtigkeit"
 - Hysterese:

$$\text{Hysterese}(O, L, R) = \frac{c_1}{1 + |L - L'|} + \frac{c_2}{1 + |R - R'|}$$
 - Zusammen:

$$\text{Benefit}(O, L, R) = \text{Size}(O) \cdot \text{Rendering}(O, L, R) \cdot \text{Importance}(O) \cdot \text{OffCenter}(O) \cdot \text{Vel}(O) \cdot \text{Hysteresis}(O, L, R)$$

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 21

- Optimierungsproblem: "*multiple-choice knapsack problem*"
→ NP-vollständig
- Idee: berechne sub-optimale Lösung :
 - Rückführung auf kontinuierliches Rucksackproblem
 - Dann greedy lösen mit zusätzlichem Constraint
 - Definiere

$$\text{value}(O, L, R) = \frac{\text{benefit}(O, L, R)}{\text{cost}(O, L, R)}$$
 - Sortiere alle Objekt-Tupel nach $\text{Value}(O, L, R)$
 - Wähle die ersten Objekt-Tupel bis Rucksack voll
 - Constraint: keine 2 Objekt-Tupel dürfen dasselbe Objekt darstellen

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 22

■ Inkrementelle Lösung:

- Starte mit der Lösung $(O'_1, L'_1, R'_1), \dots, (O'_n, L'_n, R'_n)$ vom letzten Frame
- Falls


$$\sum_i \text{cost}(O_i, L_i, R_i) \leq \text{max. Frame-Zeit}$$
 dann suche Objekt-Tupel (O_k, L_k, R_k) ,
 so daß

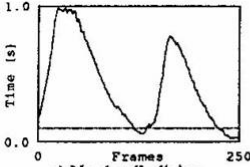
$$\text{value}(O_k, L_k + a, R_k + b) - \text{value}(O_k, L_k, R_k) = \text{max}$$
 und

$$\sum_{i \neq k} \text{cost}(O_i, L_i, R_i) + \text{cost}(O_k, L_k + a, R_k + b) \leq \text{max. Frame-Zeit}$$
- Analog, falls $\sum_i \text{cost}(O_i, L_i, R_i) > \text{max. Frame-Zeit}$

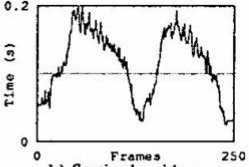
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 23

■ Performance in der Beispielszene:

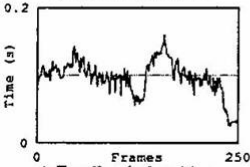




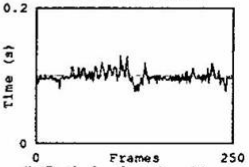
a) No detail elision.



b) Static algorithm.



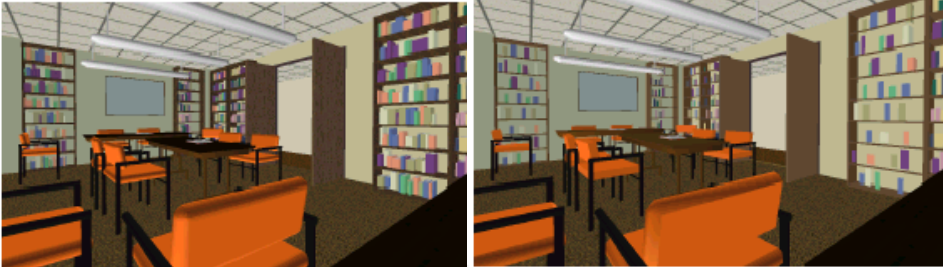
c) Feedback algorithm.



d) Optimization algorithm.

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 24


Screenshots aus der Beispielszene



No detail elision, 19,821 polygons

Optimization, 1,389 polys,
0.1 sec/frame target frame time

Level of detail: darker gray means more detail



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 25

Probleme von diskreten LODs

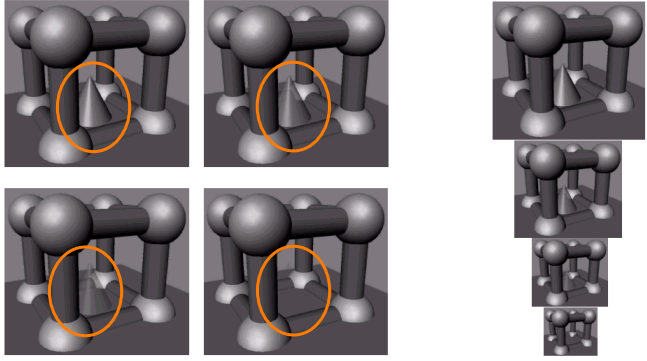
- "Popping" beim Umschalten zwischen Levels
- Maßnahmen gegen "Popping":
 - Hysterese
 - Alpha-Blending der beiden benachbarten LOD-Stufen
 - Man kommt vom Regen in die Traufe ;-)
 - Kontinuierliche, view-dependent LODs
- Wie funktioniert der Funkhouser-Sequin-Algo mit kontinuierlichen LODs?

Diplomarbeit ...

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 30

Alpha-LODs

- Einfache Idee, um Popping zu vermeiden:
when beyond a certain range, fade out object until gone



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 31

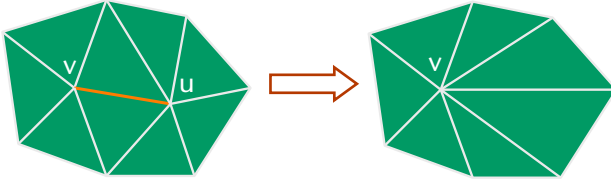
Progressive Meshes

- A.k.a. **Geomorph-LODs**
- Idee:
 - Gegeben zwei Meshes (LODs desselben Objektes) M_j und M_{j+1}
 - Erzeuge ein Mesh M' "zwischen" diesen beiden
- Definition: **Progressive Mesh** = Repräsentation eines Objektes, ausgehend von einem hoch-aufgelösten Mesh M_0 , mit Hilfe derer man (fast) stufenlos zwischen 1 Polygon und M_0 "Zwischen-Meshes" generieren kann (möglichst schnell).

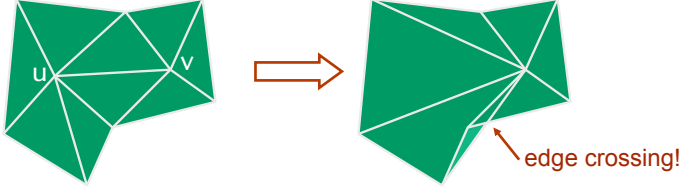
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 32

Erzeugung von Progressive Meshes

- Simplifizierung (*simplification*)
- Grundlegende Operation: *edge collapse*

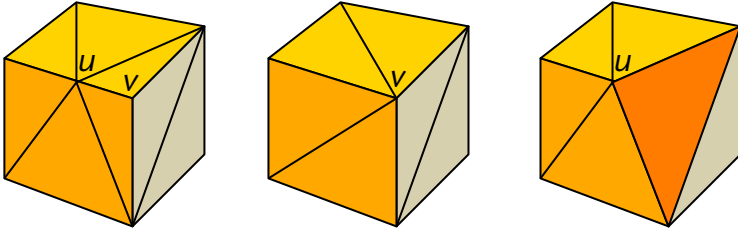


- Bad Edge Collapses:



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 33

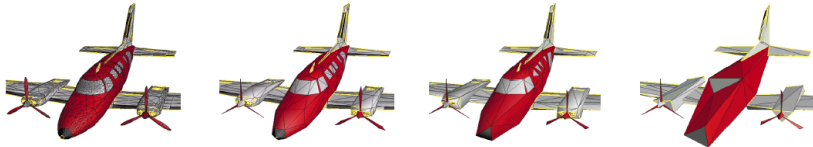
- Reihenfolge der Edge Collapses:
 - Führe Bewertung eines Edge-Collapses ein, die visuellen Effekt "misst"



- Führe zunächst Edge Collapses mit kleinster Auswirkung aus
- Nach jedem Schritt müssen im Prinzip alle Kanten neu bewertet werden

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 34

- Bewertungsfunktion für Edge-Collapses ist nicht trivial und, vor allem, wahrnehmungsbasiert!
- Beeinflussende Faktoren:
 - Krümmung der Kanten / Fläche
 - Beleuchtung, Texturierung, Viewpoint (Highlights!)
 - Bedeutung der Geometrie (Augen & Mund sind besonders wichtig)
- Beispiel eines Progressive Mesh:

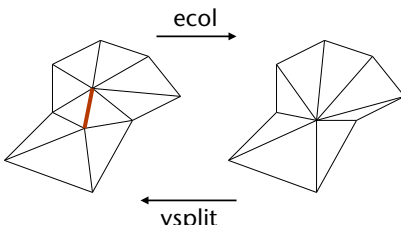


G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 35

- Repräsentation eines Progressive Meshes:

$$M = M^n \xrightleftharpoons[\text{vsplit}_{n-1}]{\text{ecol}_{n-1}} \dots \xrightleftharpoons[\text{vsplit}_1]{\text{ecol}_1} M^1 \xrightleftharpoons[\text{vsplit}_0]{\text{ecol}_0} M^0$$

- $M^{i+1} = i$ -te Verfeinerung (*refinement*) = 1 Vertex mehr als M^i



- Repräsentation eines Edge Collapse / Vertex Split:
 - Betroffenes Paar von Vertices (Kante)
 - Position des "neuen" Vertex
 - Dreiecke, die gelöscht / eingesetzt werden

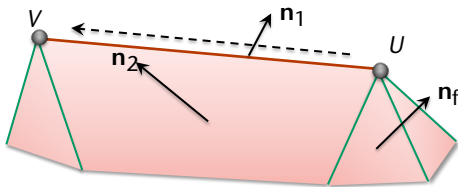
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 36

Eine einfache Bewertungsfunktion

- Heuristik:
 - Kleine Kanten zuerst entfernen
 - Einen Vertex U auf einen Vertex V ziehen, falls die Fläche um U eine geringe (diskrete) Krümmung hat
- Ein einfaches Kostenmaß für einen Edge-Collapse von U auf V :

$$\text{cost}(U, V) = \|U - V\| \cdot \text{curv}(U)$$

$$\text{curv}(U) = \frac{1}{2} \left(1 - \min_{f \in T(U) \setminus T(V)} \max_{i=1,2} \mathbf{n}_f \mathbf{n}_i \right)$$



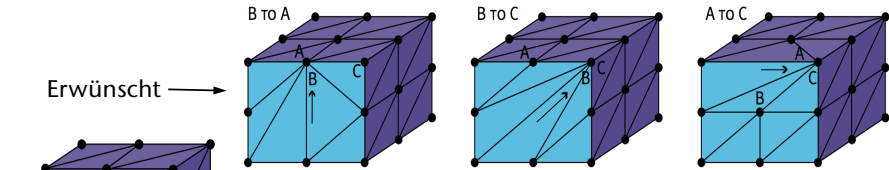
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 37

Bemerkung:

$\text{cost}(U, V) \neq \text{cost}(V, U)$

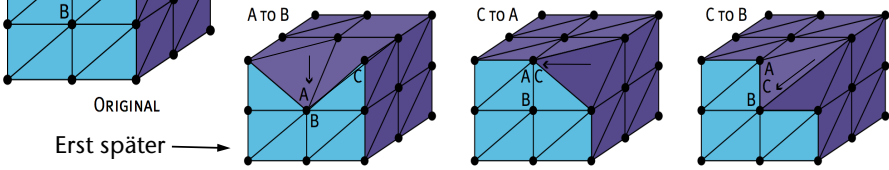
Beispiel:

Erwünscht →



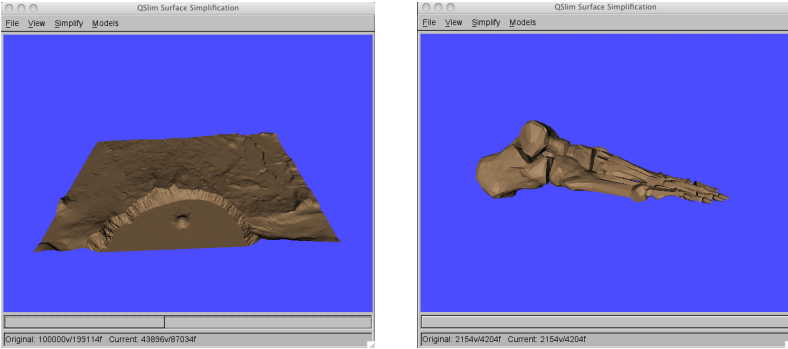
ORIGINAL

Erst später →



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 38

Demo



[Michael Garland: Qslim]

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 39

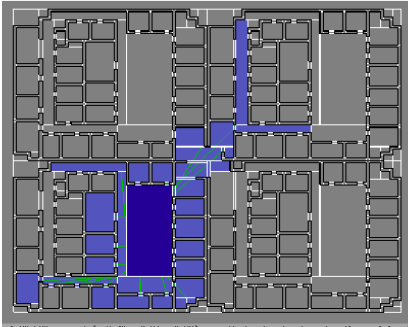
Exkurs: andere LODs

- Idee: LOD-Technik auf nicht-geometrische Inhalte anwenden
- Z.B. "*Behavioral LOD*":
 - Simuliere Verhalten eines Objektes exakt, wenn im Fokus, sonst nur "grob"

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 40

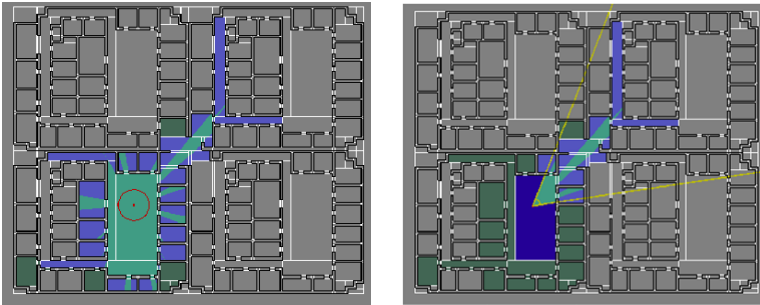
Culling in Gebäuden (portal culling)

- Beobachtung: viele Räume innerhalb des Viewing-Frustums sind nicht sichtbar
- Idee:
 - Unterteile Raum in "Zellen"
 - Berechne *Cell-to-Cell-Visibility* im voraus




G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 41

- Von bestimmtem Viewpoint aus ist innerhalb der Zelle noch weniger sichtbar:



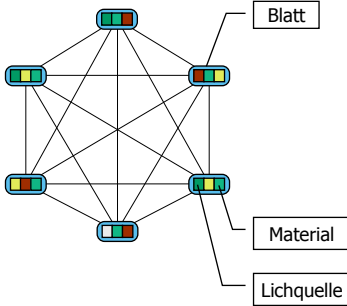
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 42

State Sorting

- State = Zustand =
 - Zusammenfassung aller Attribute
 - Beispiele für Attribute: Farbe, Material, Lighting-Param., Textur, Blend-Fkt., Shader-Programm, etc.
 - Jedes Attribut hat zu jedem Zeitpunkt genau 1 Wert aus einer endlichen Menge
- State-Wechsel sind einer der Performance-Killer
- Kosten:
 
 - Matrix-Stack-Modifikation
 - Lighting-Modifikation
 - Textur-Modifikation
 - Shader-Programm-Modifikation
- Ziel: kompletten Szenengraphen mit minimaler Anzahl State-Wechsel rendern
- "Lösung": Pre-Sorting

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 43

- Problem: die optimale Lösung ist NP-vollständig
- Denn:
 - Jedes Blatt ist ein Knoten in einem vollständigen Graphen,
 - Kosten einer Kante = Kosten der State-Wechsel (verschiedene State-Wechsel kosten verschieden viel, z.B. sind neue Trafos relativ billig),
 - Gesucht: kürzester Weg
 - *Traveling Salesman Problem*
- Weiteres Problem: klappt nicht bei dynamischen Szenen und Occlusion Culling



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 44

Der Sorting-Buffer

- Idee & Abstraktion:
 - Betrachte nur ein Attribut ("Farbe")
 - Schalte Buffer zwischen App. und Graphikkarte
 - Buffer enthält Elemente mit verschiedenen Farben
 - Pro Schritt eine von drei Operationen:
 - Element direkt an Graphikkarte weiterreichen
 - Element lesen und in Buffer schreiben
 - Teilmenge aus Buffer löschen und an Graphikkarte schicken

Objektsequenz Sortierpuffer Graphik-Hardware

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11
Real-time Rendering 45

- Zwei Algorithmen-Klassen:
 - **"Online"-Algorithmen:** Algo kennt *nicht* zukünftige Elemente!
 - **"Offline"-Algorithmen:** Algo kennt *alle* Elemente, muß aber trotzdem Buffer verwenden
- Betrachte nur "lazy" online-Strategie:
 - Elemente werden nur bei Buffer-Overflow aus Buffer entfernt
 - Jede nicht-lazy Online-Strategie läßt sich in eine lazy Strategie mit gleichen Kosten umwandeln
- Frage: welche Elemente muß man bei Buffer-Overflow auswählen, damit minimale Anzahl Farbwechsel auftritt?

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11
Real-time Rendering 46

Competitive Analysis

- Definition *c-competitive* :
 Sei $C_{off}(k)$ die Kosten (Anzahl Farbwechsel) der optimalen Offline-Strategie, $k =$ Buffer-Größe.
 Sei $C_{on}(k)$ die Kosten der Online-Strategie.
 Dann heißt diese Strategie "*c-competitive*" gdw.


$$C_{on}(k) = c \cdot C_{off}(k) + a$$
 wobei a von k unabhängig ist.
- Gesucht: Online-Strategie mit möglichst kleinem c
 (im worst-case, und – wichtiger noch – im average case)

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 47

Beispiel: LRU (least-recently used)

- Strategie:
 - Pro Farbe ein Timestamp (**nicht pro Element!**)
 - Element wird in Buffer geschrieben \rightarrow
 Timestamp seiner Farbe wird auf aktuelle Zeit gesetzt
 - Achtung: dabei können die Timestamps anderer Elemente im Buffer auch aktualisiert werden
 - Buffer-Overflow: entferne Elemente, deren Farbe ältesten Timestamp hat
- Untere Schranke für die Competitive-Ratio: $\Omega(\sqrt{k})$
- Beweis durch Beispiel:
 - Setze $m = \sqrt{k - 1}$, oBdA m gerade
 - Wähle die Eingabe $(c_1 \dots c_m x^k c_1 \dots c_m y^k)^{\frac{m}{2}}$
 - Kosten der **Online**-LRU-Strategie: $(m + 1) \cdot 2 \cdot m/2 > k$ Farbwechsel
 - Kosten der **Offline**-Strategie: Ausgabe $(x^k y^k)^{\frac{m}{2}} c_1^m \dots c_m^m$
 $\rightarrow 2m$ Farbwechsel


G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 48



Bounded-Waste- & Random-Choice-Strategie

- Idee: zähle Platzbedarf jeder Farbe im Buffer über die gesamte bisherige Zeit aufsummiert
- Führe Waste-Zähler $W(c)$ ein:
 - Bei Farbwechsel: erhöhe $W(c)$ um Anzahl Elemente im Buffer mit Farbe c
- Bounded-Waste-Strategie:
 - Bei Buffer-Overflow entferne alle Elemente mit Farbe c' , mit $W(c')$ maximal
- Competitive Ratio (o.Bew.): $O \log^2 k$
- Random-Choice-Strategie:
 - Randomisierte Version von Bounded-Waste
 - Wähle uniform zufälliges Element aus Buffer, entferne alle Elemente mit derselben Farbe
 - Damit: häufige Farbe wird häufiger ausgewählt, über die Zeit ergibt sich gerade $W(c)$

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 49




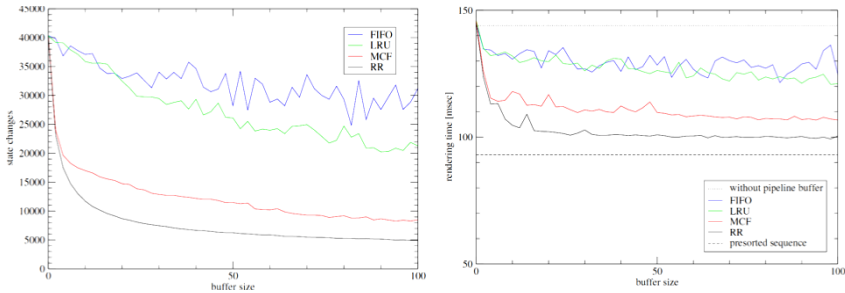
Round-Robin-Strategie

- Problem: Generierung guter Zufallszahlen dauert rel. lange
- RR-Strategie:
 - Variante von Random-Choice
 - Wähle nicht zufälligen Slot im Buffer, sondern den gemäß eines Pointers
 - Pointer wird in Round-Robin-Manier weitergeschaltet

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 50

Vergleich

- Fazit:
 - Round-Robin ist sehr gut (obwohl sehr einfach)
 - Worst-Case sagt sehr wenig über prakt. Perf.

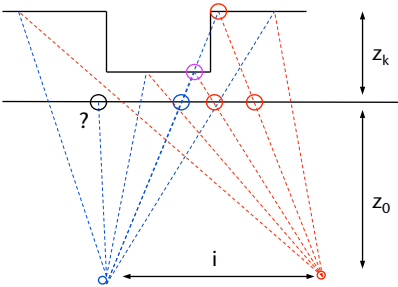
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 51

Stereo ohne 2x rendern (einfaches Image-Warping)

- Beobachtung: linkes und rechtes Bild unterscheiden sich wenig
- Idee: 1x für rechts rendern, dann Pixel verschieben
- Algo: betrachte alle Pixel auf jeder Scanline *von rechts nach links*, zeichne Pixel k an neuer x -Pos.

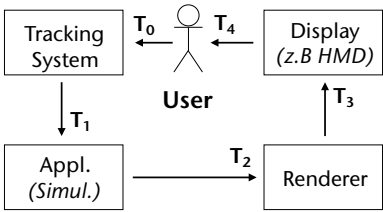
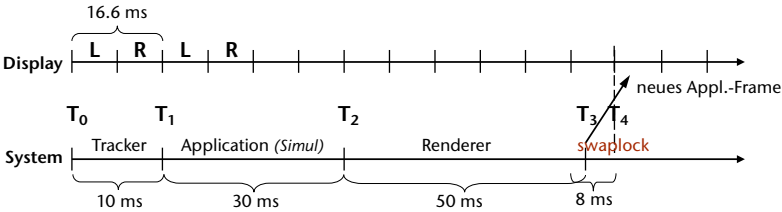
$$x'_k = x_k + \frac{i}{\Delta} \frac{z_k}{z_k + z_0}, \quad \Delta = \text{Pixelbreite}$$

- Probleme:
 - Löcher!
 - Up-Vektor muß senkrecht sein
 - Reflexionen und specular highlights sind an falscher Pos
 - Aliasing



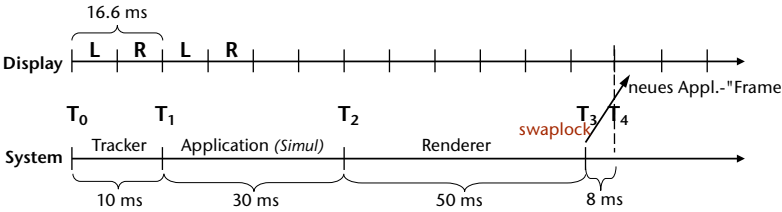
G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 52

Image Warping

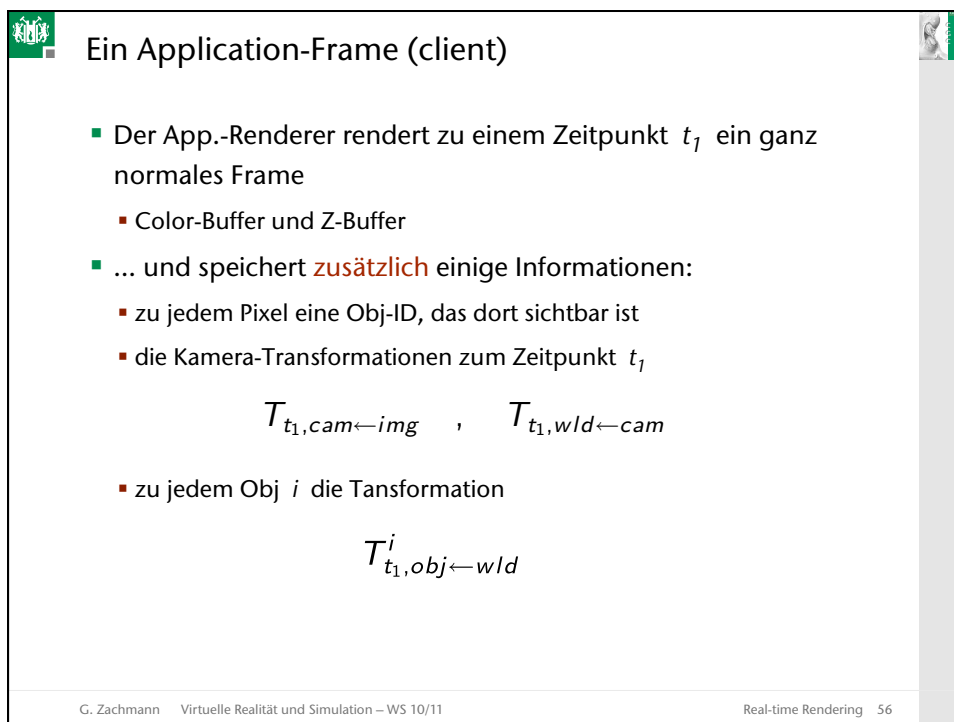
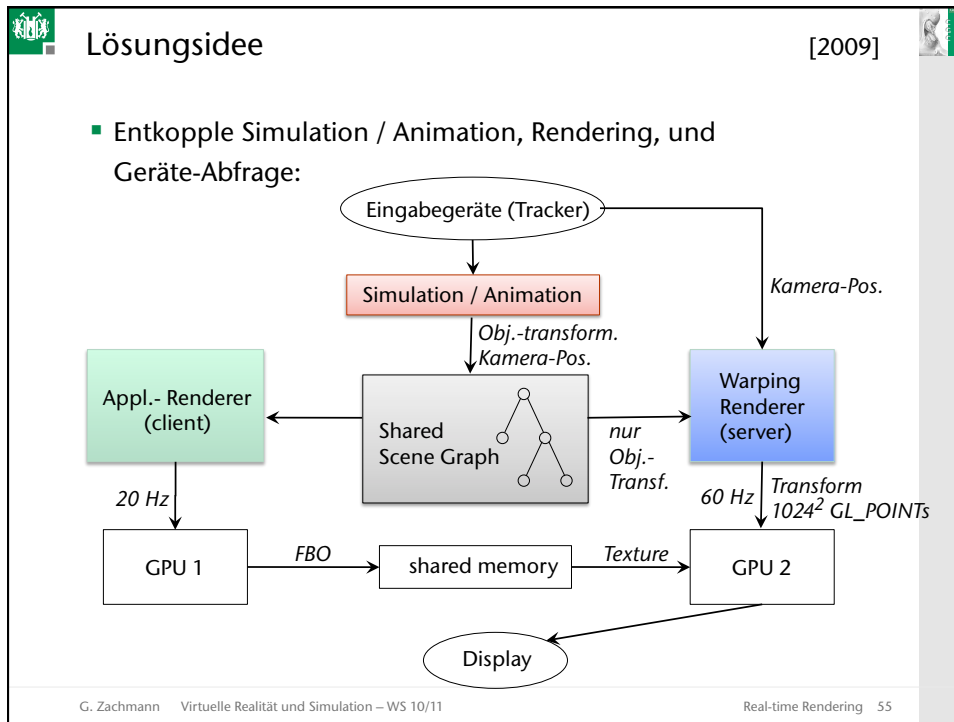
- Ein naives VR-System:
 
- Latenz in diesem System (Stereo mit 60 Hz → Display-Refresh = 120 Hz):
 

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 53

- Probleme / Beobachtungen:
 - Die Appl.-Framerate (inkl. Rendering) ist typischerweise viel langsamer als die Display-Refresh-Rate
 - Die Tracking-Werte, die zu einem bestimmten Bild geführt haben, liegen sehr weit in der Vergangenheit
 - Der Tracker könnte wesentlich öfter aktuelle Werte liefern
 - Die Frames unterscheiden sich (normalerweise) rel. wenig voneinander (**temporal coherence**)



G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 54



Warping eines Frames (server)

- Zu einem späteren Zeitpunkt t_2 generiert der Server ein Bild aus dem Application-Frame mittels **Warping**
- Transformationen zu diesem Zeitpunkt:

$$T_{t_2, wld \leftarrow obj}^i \quad T_{t_2, img \leftarrow cam} \quad T_{t_2, cam \leftarrow wld}$$
- Ein Pixel $P_A = (x, y, z)$ aus dem App.-Frame wird damit an die richtige Stelle im Server-Frame "gewarped":

$$P_S = T_{t_2, img \leftarrow cam} \cdot T_{t_2, cam \leftarrow wld} \cdot T_{t_2, wld \leftarrow obj}^i \cdot T_{t_1, obj \leftarrow wld}^i \cdot T_{t_1, wld \leftarrow cam} \cdot T_{t_1, cam \leftarrow img} \cdot P_A$$
- Diese Transf.-Matrix kann man zu Beginn eines Server-Frames für jedes Objekt vorberechnen

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 57

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 58

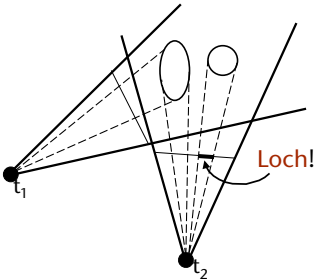
Bewertung

- Implementierung des Warpings:
 - Im Vertex-Shader
 - Geht nicht im Fragment-Shader, da dort Output-Pos. festgelegt ist !
 - Warming Renderer lädt FBO des App.-Frames in Textur, dito alle Ti's
 - Rendere 1024x1024 viele GL_POINTS (sog. Point-Splats)
- Vorteile:
 - Die Frames sind wesentlich aktueller (Kamera und Obj-Pos.!)
 - Server-Framerate ist unabhängig von Anzahl Polygone

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 59

Probleme:

- Löcher im Server-Frame
- Server-Frames sehen unscharf aus (wg. Point-Splats)
- Wie groß sollen die Point-Splats sein? (kann man zwar abschätzen, aber ...)
- Wann die App.-Renderer-Framerate zu langsam, dann werden die Server-Frames doch zu schlecht
- Leere Stellen an den Rändern des Servers-Frames (evtl. View-Frustum im Client vergrößern)

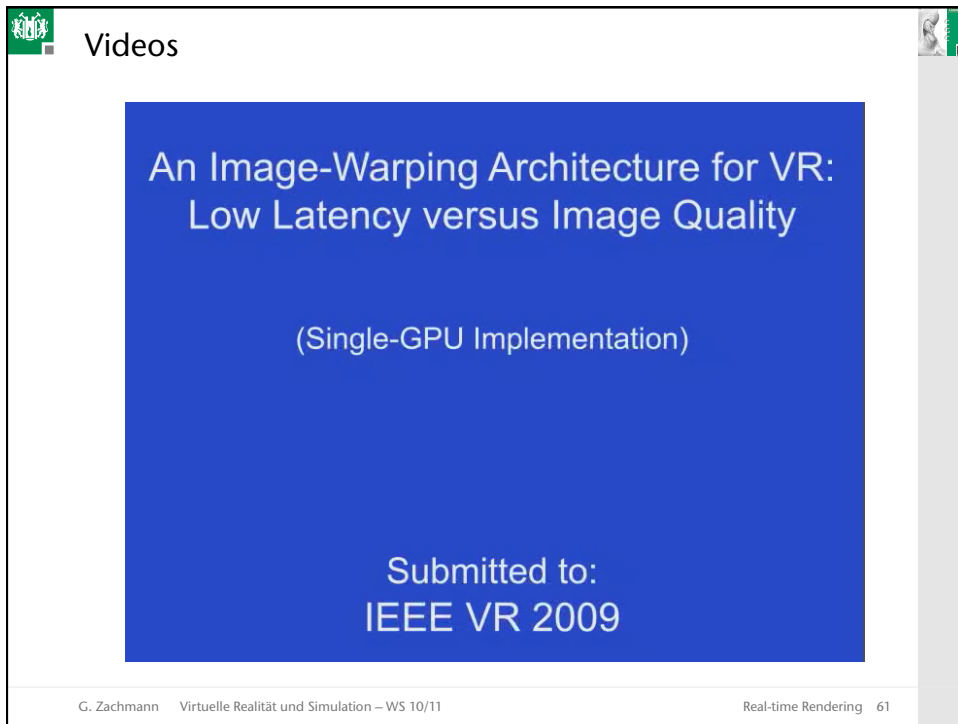


Performance-Gewinn:

- 12 Mio Polygone, 800 x 600
- ca.(!) Faktor 20 schneller

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 60

Videos



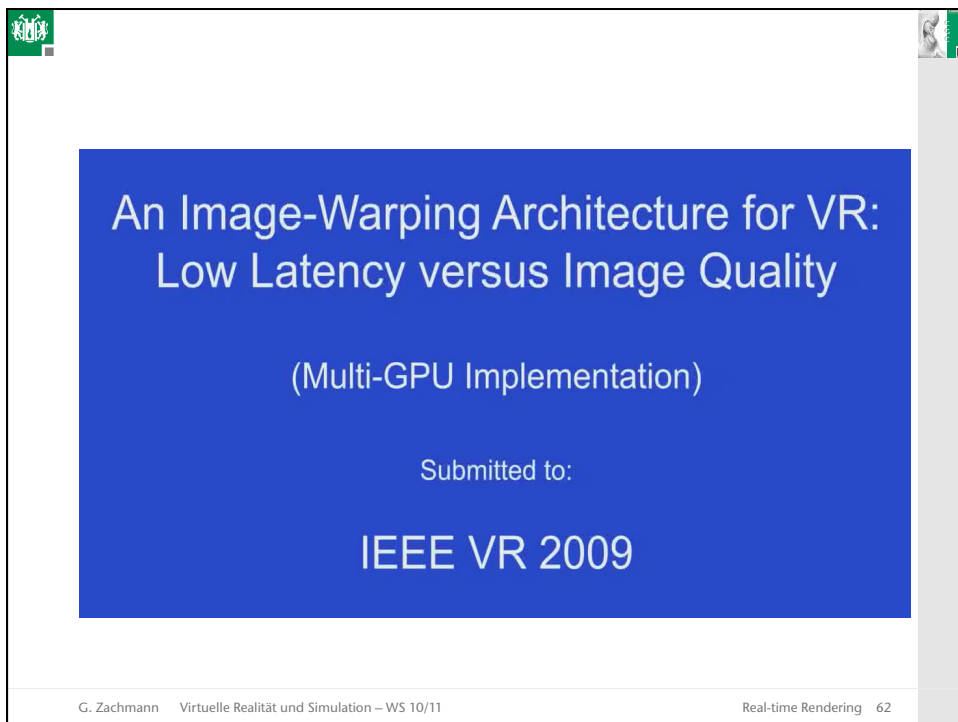
An Image-Warping Architecture for VR:
Low Latency versus Image Quality

(Single-GPU Implementation)

Submitted to:
IEEE VR 2009

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 61

This is a thumbnail for a video. It features a blue rectangular area with white text. The text reads: 'An Image-Warping Architecture for VR: Low Latency versus Image Quality (Single-GPU Implementation) Submitted to: IEEE VR 2009'. The thumbnail is part of a 'Videos' section, as indicated by the word 'Videos' in the top left corner. The bottom of the thumbnail contains the text 'G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 61'.



An Image-Warping Architecture for VR:
Low Latency versus Image Quality

(Multi-GPU Implementation)

Submitted to:
IEEE VR 2009

G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 62

This is a thumbnail for a video. It features a blue rectangular area with white text. The text reads: 'An Image-Warping Architecture for VR: Low Latency versus Image Quality (Multi-GPU Implementation) Submitted to: IEEE VR 2009'. The thumbnail is part of a 'Videos' section, as indicated by the word 'Videos' in the top left corner. The bottom of the thumbnail contains the text 'G. Zachmann Virtuelle Realität und Simulation – WS 10/11 Real-time Rendering 62'.

