

Geração Procedural de Terrenos Pseudo-Infinitos em Tempo-Real Utilizando Arquiteturas GPU/CPU

Fábio Markus N. Miranda, Luiz Chaimowicz

Departamento de Ciência da Computação

UFMG

Email: fabiom@gmail.com, chaimo@dcc.ufmg.br

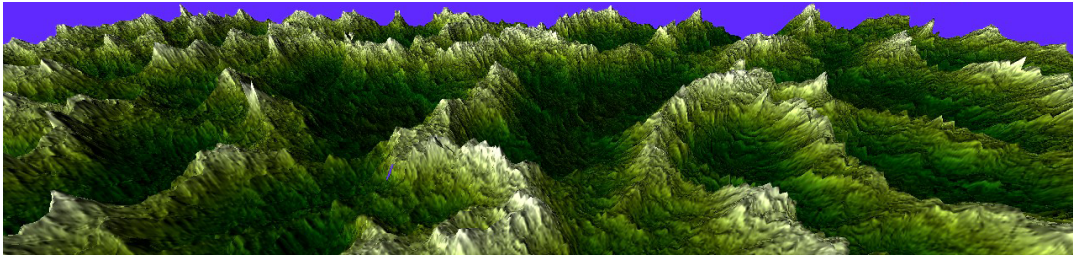


Figura 1. Terreno gerado proceduralmente.

Resumo—O rápido crescimento do poder de processamento das placas gráficas fez com que diversas tarefas migrassem da CPU para a GPU. Porém, as unidades de processamento gráfico podem ser vistas como aliadas da CPU, e não rivais. Este trabalho propõe um modelo que utilize tanto a CPU quanto a GPU para minimizar o tempo gasto com a geração procedural de terrenos e permitir uma navegação fluida através de um mundo pseudo-infinito gerado proceduralmente.

Ao final, uma discussão é feita com base em testes com três modelos de geração (apenas CPU, apenas GPU, GPU e CPU), com o objetivo de expor suas vantagens e desvantagens.

Keywords—geração procedural; gpu; gpgpu; programação paralela

I. INTRODUÇÃO

A geração procedural de modelos é uma área da Ciência da Computação que propõe que modelos gráficos tridimensionais (representação em polígonos de algum objeto) possam ser gerados através de rotinas e algoritmos. Tal técnica vem se tornando bastante popular nos últimos tempos, tendo em vista que, com o crescimento da indústria do entretenimento, há uma necessidade de se construir modelos cada vez maiores e com um grande nível de detalhe. A técnica de geração procedural vem então como uma alternativa à utilização do trabalho de artistas e modeladores na criação de modelos tridimensionais.

A geração de terrenos é uma das vertentes da geração procedural. Diversos algoritmos [1] foram desenvolvidos com o objetivo de gerar terrenos cada vez mais realistas. Terrenos gerados proceduralmente são uma fatia

Outro fato também muito relevante atualmente são as GPUs, microprocessadores incorporados às placas de vídeo

e especializados em processamento gráfico. O avanço da indústria de *games* fez com que as GPUs ficassem cada vez mais rápidas, tornando-as atraentes para outras áreas da computação.

O restante deste trabalho está organizado da seguinte maneira: na Seção II são apresentados os trabalhos relacionados. A Seção III mostra as principais contribuições deste trabalho. A Seção IV revisa alguns conceitos pertinentes. A Seção V apresenta a arquitetura proposta para a geração procedural utilizando tanto a CPU quanto a GPU e a Seção VI detalha a implementação de tal arquitetura. A Seção VII faz uma discussão sobre os testes realizados. Finalmente, a Seção VIII apresenta a conclusão e a perspectiva para futuros trabalhos.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

A base para a geração procedural de terrenos é o ruído Perlin [2], uma função pseudo-aleatória que, dado uma entrada (posição), retorna um valor que possui uma suave transição com os seus vizinhos. Em [3] foi apresentado um ruído Perlin otimizado, que buscou tornar o ruído mais amigável às novas arquiteturas (GPUs), melhorar as propriedades visuais e introduzir uma única versão do ruído que retornaria os mesmos valores independentemente da plataforma de *hardware* ou *software*.

Em [1] são apresentados alguns algoritmos que fazem uso do ruído Perlin e que são capazes de gerar terrenos de uma forma significativamente realista. Podemos citar o algoritmo *fBm*, *heterogenous terrain*, *hybrid multifractal* e *ridged multifractal*, sendo que este último foi o algoritmo utilizado neste trabalho.

A geração procedural utilizando a GPU foi explorada em [4] e [5]. O primeiro trabalho, faz uso de *geometry shaders* e está limitado às placas de vídeo com suporte a DirectX 10. O segundo trabalho, mais abrangente quanto as placas de vídeo suportadas, gera os terrenos na GPU com o uso de algoritmos multifractais (semelhante ao que é proposto aqui). Nenhum dos dois trabalhos, porém, faz uma comparação entre implementações de geração de terrenos utilizando a CPU e a GPU, e também não buscam uma plataforma que utilize as duas arquiteturas.

A geração procedural utilizando uma arquitetura

III. CONTRIBUIÇÕES

O trabalho apresentado aqui possui as seguintes contribuições:

- Propor uma plataforma de geração procedural de terrenos que faça uso tanto da CPU quanto da GPU.
- Fazer um estudo quanto aos benefícios da geração procedural na CPU, na GPU, e em uma arquitetura GPU/CPU.

IV. CONCEITOS BÁSICOS

A. Ruído Perlin

O ruído Perlin foi criado pelo Professor Ken Perlin [2], da *New York University* e é usado para simular estruturas naturais, como nuvens, texturas de árvores, e terrenos.

A função ruído retorna, para um dado domínio e as mesmas sementes (*seeds*), números entre 0 e 1; dessa forma, em uma segunda execução, com as mesmas entradas, teremos os mesmos números entre 0 e 1. Cada valor retornado é o resultado do seguinte produto interno:

$$G \cdot (P-Q)$$

Onde P é a posição do ponto que está sendo calculado o valor do ruído, Q é a posição de um de seus vizinhos, e G é o valor de um vetor gradiente pseudo-aleatório. Os resultados do produto interno dos vizinhos é então interpolado, garantindo assim que haverá uma suave transição entre todos os valores retornados.

O resultado, como pode ser visto na Figura 2, apresenta transições suaves, diferentemente do ruído aleatório.

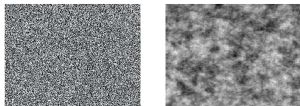


Figura 2. Esquerda: Ruído aleatório. Direita: Ruído Perlin.

As características fundamentais do ruído Perlin são então a sua aparente aleatoriedade (ao menos para o olho humano); sua capacidade de ser reproduzido, dado os mesmos valores dos gradientes; e sua transição suave entre valores.

B. Fractais

Fractais podem ser descritos, segundo [1], como objetos geométricos complexos, na qual a complexidade surge da repetição de uma forma em uma extensão de escalas. Um exemplo simples pode ser visto na Figura 3:

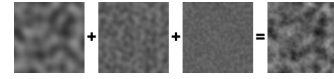


Figura 3. Exemplo de um fractal a partir de ruído Perlin.

Os três ruídos Perlin estão em escalas diferentes e, uma vez somados, formam um fractal, segundo a definição citada. Multifractais já são um subgrupo caracterizado pela variação de sua dimensão fractal ao longo de sua localização.

C. Ridged Multifractal Noise

O *Ridged multifractal noise* é uma variação do ruído Perlin, e foi apresentado em [1]. O principal ponto do algoritmo é que ele captura a *heterogeneidade de terrenos em grande escala*, apresentando montanhas, planaltos e crateras. Os seguintes parâmetros são levados em consideração na execução do algoritmo:

- **Octaves:** Número de iterações (e, consequentemente somas) feitas sobre a função de ruído.
- **Amplitude:** Máximo valor adicionado ao valor total do ruído.
- **Frequency:** Número de valores de ruídos definidos entre dois pontos (quanto maior a frequência, maior o distúrbio da textura resultante).
- **Lacunarity:** É um termo usado no cálculo de fractais, e dita o espaço entre sucessivas frequências, aumentando ou diminuindo a densidade do resultado final.
- **Offset:** Fator multifractal.
- **Tamanho:** Tamanho do mapa de altura que será salvo o resultado da geração procedural.

O tempo de execução é dependente apenas do tamanho do mapa e o número de octaves.

V. PROPOSTA

O terreno geral é dividido em terrenos menores (chamados *patches*), como mostra o *grid* da Figura 4. Dessa forma, apenas *patches* de interesse do usuário (que estão mais próximos, por exemplo) precisarão ser gerados.

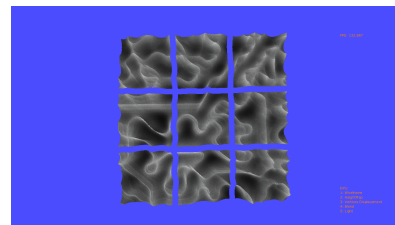


Figura 4. Patches exibidos em um grid.

Considerando o usuário inicialmente localizado no *patch* central, ao mover-se para um *patch* vizinho, o sistema irá requisitar a geração de novos *patches*, vizinhos a aqueles que estão na borda do grid. O número de vizinhos gerados, bem como a quantidade de vizinhos do *patch* central são variáveis do sistema, podendo ser adaptadas, pelo usuário, de acordo com o poder de processamento de sua máquina.

Para garantir uma visualização fluida do terreno, minimizando as interrupções com a geração, o sistema proposto decidirá qual arquitetura (GPU ou CPU) será utilizada na geração dos *patches* a partir de uma variável α , que representa a porcentagem de gerações que ocorrerão na GPU. $1 - \alpha$ representará, portanto a porcentagem de gerações na CPU.

A Figura ?? mostra como se dá o fluxo de geração.

As requisições por novos terrenos serão adicionadas a uma fila e uma política *First In, First Out* (FIFO) será utilizada para decidir qual terreno será gerado. Como é possível ver na Figura ??, o número de filas existentes no sistema será igual ao número de vizinhos do *patch* central. Dessa forma, é possível decidir quais terrenos serão gerados a partir de sua distância do *patch* central.

A. O Cálculo de α

O valor da variável α é, atualmente, uma variável controlada manualmente pelo usuário. A sua variação de acordo com a utilização de cada arquitetura será um tema a ser abordado em trabalhos futuros.

Atualmente, a maior dificuldade para medir o tempo de geração tanto na GPU é a falta de um padrão nas extensões disponíveis em OpenGL. extensão **GL_EXT_timer_query** [6], por exemplo, só está disponível em placas NVidia, algo que anularia a possibilidade da execução deste trabalho em placas ATI.

A utilização de chamadas como **glFinish()** para sincronizar a CPU e a GPU e assim medir o tempo de geração dos terrenos poderia prejudicar a performance do sistema, já que pára a execução da CPU enquanto todos os comandos OpenGL não forem executados.

Uma outra opção para a sincronização seria a extensão **GL_NV_fence** [7], que oferece funções para sincronização semelhantes ao **glFinish()** e **glFlush()**, porém com um grau maior de controle sobre quais comandos OpenGL deverão ser executados na chamada. Mais uma vez, porém, a extensão não está disponível para placas ATI.

B. Geração

Toda a geração dos terrenos na GPU é feita através de um *fragment shader*, utilizando o ruído Perlin como foi proposto em [3]. Como toda computação de *shaders* fica limitada a geometrias ou texturas, foi preciso renderizar um quadrado utilizando as funções OpenGL, para que, dessa forma, fosse possível aplicar os *shaders* às suas primitivas e iniciar os cálculos necessários. O resultado da geração é renderizado

em um *framebuffer off-screen*, que não é exibido na tela, através da extensão FBO, que permite criar novos *buffers*.

O cálculo dos vetores gradientes, necessário no ruído Perlin, é feito na CPU, apenas no início do sistema, e depois é acessado no *fragment shader* como uma textura 2D.

Como o mapa de altura é gerado na GPU, não há qualquer tipo de perda de desempenho com a transferência entre a memória RAM e a memória da placa de vídeo. Um aspecto importante é que, durante a geração do mapa de altura, os valores das normais de cada vértice também são calculados.

A geração utilizando a CPU é feita utilizando o mesmo algoritmo implementado na GPU. Como o mapa de altura gerado reside na memória principal, sua renderização dependerá da transferência para a memória da placa de vídeo.

C. Visualização

Com o mapa de altura gerado, o próximo passo é exibir o terreno para o usuário, que é feito de forma idêntica tanto para os terrenos gerados na GPU quanto para os gerados na CPU.

O passo inicial é a geração de uma malha (conjunto de vértices) de tamanho pré-determinado, como mostra a Figura 5.

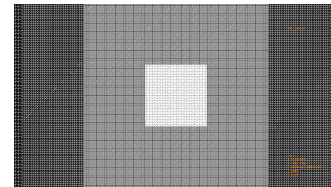


Figura 5. Malha inicial para visualização dos terrenos.

A malha é gerada de tal forma que um número maior de vértices está concentrado no centro. Quanto maior a distância, menor o número de vértices presentes. Isto propicia uma maneira rápida e fácil de implementar um nível de detalhamento (quanto maior a distância do centro, menor será a necessidade de se renderizar o terreno em alta fidelidade).

Como a malha é gerada apenas uma única vez (no início da execução), não é preciso criar repetidas malhas a medida que o jogador percorre o terreno. Apenas os mapas de altura de cada *patch* são trocados, como mostra a Figura 6

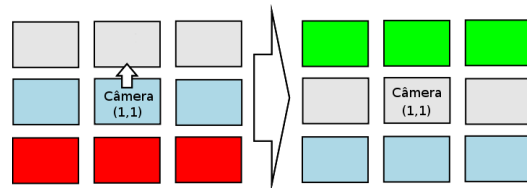


Figura 6. Movimentação da câmera para um outro *patches*.

Na Figura 6 é possível notar o deslocamento dos mapas de textura quando a câmera move para o *patch* superior ao (1,1).

Para que haja uma transição, uma matriz de translação, com valores iguais ao tamanho do *patch*, é feita e multiplicada à matriz responsável por renderizar todas as primitivas, resultando na translação de todos os *patches*.

Este método diminuiu a necessidade de implementação de um algoritmo de nível de detalhe mais robusto. Além disso, como sabemos o número de vértices antecipadamente, a performance do aplicativo tem uma menor chance de sofrer quedas bruscas de rendimento.

VI. IMPLEMENTAÇÃO

A Figura 7 apresenta as camadas do sistema, bem como as bibliotecas utilizadas.

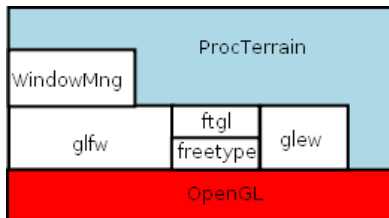


Figura 7. Camadas do sistema.

A camada *WindowMng* tem como propósito simular a um aplicativo gráfico genérico (*game*, simulador, etc.); desta forma, o sistema poderá ser posteriormente adaptado para funcionar em conjunto com outros aplicativos que possam ser desenvolvidos (ou acoplado a uma *engine*).

A Figura 8 apresenta em detalhes os módulos presentes nas camadas *WindowMng* e *ProcTerrain*. A seguir, uma explicação sobre cada um dos módulos.

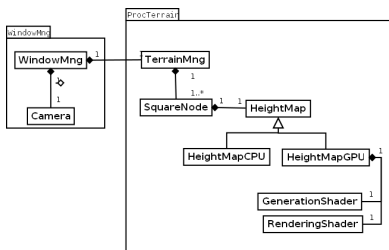


Figura 8. Diagrama com as principais classes do sistema implementado.

- **WindowMng:** Responsável por simular um aplicativo gráfico genérico, e chamar os devidos *callbacks* do pacote *ProcTerrain*.
- **Camera:** Módulo que implementa uma câmera controlada pelo jogador e navegando pelo mundo.
- **TerrainMng:** Módulo responsável por gerar e controlar os terrenos.
- **SquareNode:** Nodo que representa uma fatia (*patch*) do terreno.
- **HeightMap:** Módulo que implementa os mapas de altura dos terrenos gerados na CPU ou na GPU.

- **GenerationShader:** *Shader* responsável pela geração dos terrenos.
- **RenderingShader:** *Shader* responsável pela renderização dos terrenos.

VII. TESTES

Para comprovar a eficiência do sistema, foi feito um teste que consiste na navegação por um trajeto constante pelo terreno gerado proceduralmente, durante 30 segundos. O teste foi executado para cinco valores diferentes de α : 1.0 (geração totalmente na GPU), 0.7, 0.4, 0.0 (geração totalmente na CPU).

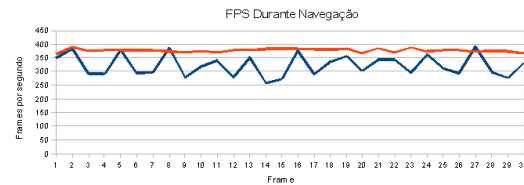


Figura 9. Gráfico com o FPS na navegação pelo mundo durante 30 segundos.

VIII. CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

Os resultados obtidos na geração procedural de terrenos na GPU mostram o poder de processamento das placas gráficas, em relação às CPU.

Este trabalho, porém, não implementou uma alternativa *multi-core* para a geração procedural na CPU. Isto poderia diminuir o tempo gasto na geração. Outro aspecto que pode ser abordado no futuro é o escalonamento entre GPU e CPU, dependendo do nível de ociosidade de cada processador.

O sistema foi implementado sempre tendo em mente a sua utilização acoplada a outras aplicativos. Dessa forma, adotá-lo em um simulador ou demandaria pouco esforço, desde que o aplicativo utilize *OpenGL*.

REFERÊNCIAS

- [1] D. S. Ebert, F. K. Musgrave, D. Peachey, K. Perlin, and S. Worley, *Texturing and Modeling: A Procedural Approach*. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2002.
- [2] K. Perlin, "An image synthesizer," *SIGGRAPH Comput. Graph.*, vol. 19, no. 3, pp. 287–296, 1985.
- [3] —, "Implementing improved perlin noise," in *GPU Gems*, R. Fernando, Ed. Addison Wesley Professional, March 2004, ch. 13.
- [4] R. Geiss, *GPU Gems 3*. Addison-Wesley Professional, 2007, ch. 1 Generating Complex Procedural Terrains Using the GPU, pp. 7–37.
- [5] J. Schneider, T. Boldte, and R. Westermann, "Real-time editing, synthesis, and rendering of infinite landscapes on GPUs," in *Vision, Modeling and Visualization 2006*, 2006.

- [6] “Gl_ext_timer_query.” [Online]. Available:
http://www.opengl.org/registry/specs/EXT/timer_query.txt
- [7] “Gl_nv_fence.” [Online]. Available:
<http://www.opengl.org/registry/specs/NV/fence.txt>