

# Linguagem SDL - Signed Distance Language

Aluno: André Corrêa

Professor: Raul Ikeda

Inspere - Instituto de Ensino e Pesquisa

*andrecs11@al.insper.edu.br*

05/06/202

## 1 Introdução

## 2 Motivação

- Motivação para criar a linguagem
- Solução

## 3 Renderizando SDFs

## 4 Renderizando SDFs

## 5 Exemplos

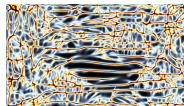
- SDL é inspirada em "*shading languages*", linguagens nas quais a execução dos programas é inteiramente paralela e a saída de cada execução do programa normalmente é armazenada em buffers que compõem, de alguma forma, a imagem final apresentada na tela.
- Por limitações de tempo e capacidade, não foi possível compilar o código para SPIR-V de modo a executar o binário na placa de vídeo. Dessa forma a execução de programas na linguagem é bastante lenta quando comparada à execução desses mesmos programas em outras linguagens como glsl que são passíveis de execução na gpu.

- **Abstração de Overhead:** SDL surge da vontade de eliminar a barreira de ter que escrever dezenas de linhas para poder rodar o primeiro shader. Normalmente, é necessário já possuir um renderizador em OpenGL ou Vulkan (mais overhead ainda) para poder carregar qualquer shader já compilado para placa de vídeo e sincronizar a renderização e apresentação dos framebuffers.

- **Exemplos:** Sites como shadertoy e compute toys já permitem escrever e visualizar a saída de shaders (fragment shaders e compute shaders respectivamente) em navegadores web, entretanto, em ambos os casos não é possível injetar dados de cena como malhas de polígonos, por exemplo, de forma a obter uma forma concreta e definida:



(a) Imagem renderizada a partir de malha de polígonos.  
(fonte



(b) Imagem renderizada com algoritmo bio-inspirado.  
(fonte  
)

- **Gambiarra:** Para renderizar formas definidas e determinísticas mesmo sem input de objetos 3d, artistas técnicos utilizam de "campos de distância com sinal", que são uma forma de expressar um objeto tridimensional matematicamente.
- **Signed Distance Fields:** SDFs mapeiam à todo ponto do espaço um valor que representa a distância do determinado ponto à superfície mais próxima e caso o ponto esteja dentro da superfície parametrizada o valor da SDF é negativo.



Figure: SDF bidimensional de um círculo fonte

- **Raios:** Para renderizar cenas parametrizadas por sdfs, é necessário partir da posição da câmera e lançar raios que atravessem o plano da imagem a ser renderizada. Cada raio deve atravessar um pixel correspondente no plano da imagem e marchar em direção à cena.

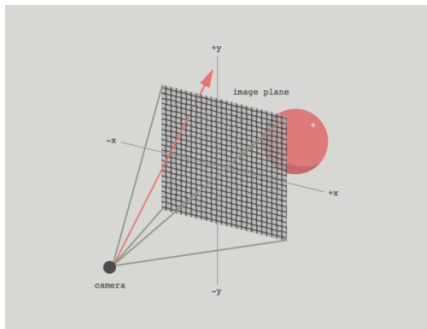
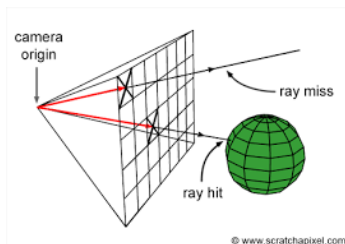


Figure: plano da imagem, fonte

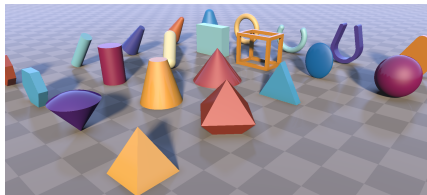
- **Hit or Miss:** Os raios lançados são amostrados regularmente. Caso a distância em relação a alguma superfície calculada para uma dada amostragem de um raio seja menor que um *"threshold"*, considera-se que o raio atingiu a superfície em questão. A amostragem desse raio é interrompida e a cor da superfície atingida é desenhada no pixel atravessado pelo raio.



**Figure:** Amostragem de um raio que atingiu uma superfície, o pixel atravessado pelo raio que atingiu a esfera deverá ser colorido de verde. fonte



- As imagens finais renderizadas podem ser fantásticas e dependem apenas da capacidade do artista de escrever SDFs e funções de iluminação.



**Figure:** Artistas muito talentosos como Iñigo Quilez são capazes de criar cenas compostas por dezenas de SDFs diferentes. fonte

- **SDL:** O objetivo então da linguagem é mais do que abstrair a construção do renderizador, abstrair também o processo de amostragem volumétrica da cena que chamamos de raymarching. Dessa forma, objetiva-se poder escrever apenas as funções de distância, funções de cor da cena e a linguagem vale-se do algoritmo de raymarching para renderizar a cena descrita pelo usuário na linguagem.

# Código 1 Exemplo

```
#in vec3 point, out vec3 color, out float distance, opt width 1000, opt height 1000, opt steps 5

function distance(p1, p2)
    return ((p1.x - p2.x)^2 + (p1.y - p2.y)^2 + (p1.z - p2.z)^2)^0.5
end

function sphereSDF(p)
    local center = vec3(0.0, 0.0, 0.0)
    local radius = 1.0
    return distance(p, center) - radius
end

function SignedDistance(p)
    return sphereSDF(p)
end

function Color(p)
    return vec3(1.0, 0.5, 0.0)
end

local distance = SignedDistance(point)
local color = Color(point)
```

Figure: exemplo de código aceito pela linguagem.



Figure: Saída obtida para o primeiro exemplo

# Código Exemplo 2

```
#in vec3 point, out vec3 color, out float distance, opt width 200, opt height 200, opt steps 5

function max(a, b)
  local result
  if a > b then
    result = a
  else
    result = b
  end
  return result
end

function min(a, b)
  local result
  if a < b then
    result = a
  else
    result = b
  end
  return result
end

function abs(v)
  local result = v
  if result < 0.0 then
    result = -v
  else
    result = v
  end
  return result
end

function distance(p1, p2)
  return ((p1.x - p2.x)^2 + (p1.y - p2.y)^2 + (p1.z - p2.z)^2)^0.5
end
```

Figure: Funções e diretivas de compilação para segundo exemplo.

## Código Exemplo 2

```
function cubeSDF(p, size)
    local halfSize = size / 2.0
    local dX = max(abs(p.x) - halfSize, 0.0)
    local dY = max(abs(p.y) - halfSize, 0.0)
    local dZ = max(abs(p.z) - halfSize, 0.0)
    local maxD = vec3(dX, dY, dZ)
    local minD = min(maxD.x, min(maxD.y, maxD.z))
    return minD + distance(maxD, vec3(0.0, 0.0, 0.0))
end

function SignedDistance(p)
    return cubeSDF(p, 1.0)
end

function Color(p)
    return vec3(0.0, 0.0, 1.0)
end

local distance = SignedDistance(point)
local color = Color(point)
```

Figure: Funções e diretivas de compilação para segundo exemplo.

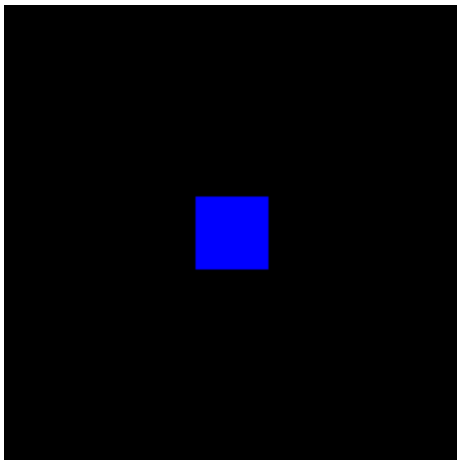


Figure: Saída obtida para o segundo exemplo