

ANÁLISE DO USO DE ANIMAÇÃO COMPORTAMENTAL COM O MOTOR DE JOGOS UNITY

João Marcos Estevão, Dalton Solano dos Reis – Orientador

Curso de Bacharel em Ciência da Computação

Departamento de Sistemas e Computação

Universidade Regional de Blumenau (FURB) – Blumenau, SC – Brasil

jmestevao@furb.br, dalton@furb.br

Resumo: Este artigo descreve o processo de desenvolvimento de uma extensão de um simulador de ecossistemas através da adição de animais treinados utilizando aprendizado de máquina. Os animais foram treinados para se alimentar e saciar a sede utilizando recursos do cenário e interagindo uns com os outros. O trabalho foi desenvolvido utilizando o motor gráfico Unity em conjunto com a biblioteca Unity Machine Learning Agents. A definição dos animais e comportamentos foi feita em conjunto com uma professora do curso de ciências biológicas. Após realizados os testes e validações, a implementação e o treinamento dos animais se mostrou eficiente e as tecnologias utilizadas se mostraram apropriadas.

Palavras-chave: Simulador. Ecossistemas. Animais. Aprendizado de máquina. Unity.

Com o rápido avanço da tecnologia na última década, o seu uso foi se tornando mais frequente em diversos ramos da sociedade. Um dos ambientes afetados por esse período de informação digital é a educação e a expansão do uso da tecnologia trouxe muitas formas de melhorar e diversificar o aprendizado em diversas áreas, entre elas a de estudo do meio ambiente. Com o objetivo de facilitar o aprendizado de temas relacionados à vários temas dos quais a observação de fatores no mundo real é complexa, foram desenvolvidos simuladores (GREIS, 2010). Entre eles estão os simuladores de ecossistema, que tem como intuito demonstrar de forma facilitada o funcionamento de diversos aspectos do meio ambiente da maneira mais próxima possível a que existe na natureza.

Aldrich (2009) define simuladores como ambientes estruturados, abstraídos de alguma atividade da vida real, que permitem aos participantes praticar suas habilidades no mundo real, pois fornecem um feedback apropriado em um ambiente cujos resultados são controlados e previsíveis. Para Greis (2010), as vantagens em se trabalhar com modelos simulados por computador no campo educacional são muitas. Entre elas tem-se a oportunidade de tornar possível a reprodução de processos lentos ou perigosos de ser reproduzir no ambiente natural, o controle das etapas necessárias para a observação dos fenômenos e até mesmo a redução dos custos envolvidos no projeto.

Segundo Dautenhahn e Nehaniv (2002) um dos aspectos que pode apresentar uma dificuldade no desenvolvimento de simuladores de ecossistemas, no entanto, é simular o comportamento existente nos seres vivos que compõem estes ecossistemas, visto que são criaturas providas de inteligência. Para este fim, podem ser utilizadas técnicas de inteligência artificial de forma a tentar reproduzir comportamentos compatíveis com o de criaturas encontradas na natureza.

(...) imagine quão impressionante seria criar um robô que pudesse emular – isto é, observar a mudança realizada no ambiente e desenvolver sua própria maneira de reproduzir aquela mudança de estado. Nós presumimos que isso seria um desafio muito mais sério para os programadores do que desenvolver um robô que copie as ações de outros de forma não criativa. (DAUTENHAHN; NEHANIV, 2002, p. 226, tradução nossa).

1 O trabalho proposto tem como objetivo desenvolver uma inteligência artificial com aprendizado de máquina utilizando o Unity ML-Agents para ser aplicada em animais no simulador de ecossistema desenvolvido por Pereira (2019), afim de possibilitar que os agentes no cenário sejam capazes de interagir de forma autônoma, seguindo regras pré-determinadas para cada cenário.

Decorrente desta considerações, o trabalho aqui apresentado tem

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta os aspectos da fundamentação teórica utilizados para o desenvolvimento deste trabalho. Na seção 2.1 é falado sobre simuladores. Na seção 2.2 é apresentado o conceito de animação comportamental. A seção 2.3 explica sobre a biblioteca Unity Machine Learning Agents. Na seção 2.4 está a apresentação do aplicativo que será continuado neste trabalho, o ECOSAR desenvolvido por Pereira (2019). Por fim, na seção 2.5 estão apresentados os trabalhos correlatos com o trabalho relatado neste artigo.

1.1 SIMULADORES

Para Rosa (2008) os simuladores na área de computação podem ser explicados como a criação de um cenário virtual que crie um ambiente e execute-o de forma mais próxima possível a do mundo real. Segundo Greis (2010), o

Acrescenta neste mesmo parágrafo os objetivos específicos.
Os que fizeste.
E coloca eles na mesma linha ...

modelo simulado oferece várias vantagens, como a possível reprodução de processos muito lentos ou perigosos para serem reproduzidos no ambiente real, a facilidade da observação de fenômenos e também a redução de custos.

Os simuladores têm sido frequentemente utilizados em países como Alemanha, Reino Unido e Estados Unidos nas áreas de saúde, negócios e militar. Na área militar por exemplo o jogo “America's Army” é considerado uma das maiores fontes de recrutamento militar nos Estados Unidos (LOPES e OLIVEIRA, 2013).

Segundo Ulicsak e Wright (2010) os simuladores oferecem um mecanismo seguro e de baixo custo para treinamentos e atividades a serem realizadas em ambientes perigosos ou que sejam muito difíceis de recriar no mundo real. De acordo com Stone (2012) o alto nível de fidelidade, ou seja, a semelhança com os eventos reais permite esta transferência de ambientes.

1.2 ANIMAÇÃO COMPORTAMENTAL

A animação comportamental é um conceito de controle de ações de objetos em ambientes computacionais de acordo com um comportamento dotado de inteligência artificial.

A animação comportamental busca o realismo a nível de comportamento dos personagens em cena. Neste tipo de animação, os personagens são "atores sintéticos" dotados de personalidade e habilidades próprias. A atuação de um personagem não é mais oriunda exclusivamente de intervenções diretas do animador, mas sim fruto de sua personalidade, seu humor, suas metas e sua interação com os demais atores. (...) (SIMPÓSIO BRASILEIRO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA E PROCESSAMENTO DE IMAGENS, 1993, p. 1).

Os conceitos da animação comportamental são semelhantes aos dos agentes inteligentes. O primeiro conceito é o da percepção, que se resume a um processo de reconhecimento em que se capta informações por sensores externos e executa a transformação dos dados para uso do programa (INTELLIGENT AGENTS, 1995). O segundo conceito é o de raciocínio, que é a capacidade de tomar conclusões sobre um conjunto de hipóteses próprias e/ou de outros (INTELLIGENT AGENTS: AGENT THEORIES, ARCHITECTURES, AND LANGUAGES, 1997). Por fim o terceiro conceito é o de ação, que se trata de um comportamento de resposta a um estímulo externo (INTELLIGENT AGENTS, 1995).

A animação comportamental tem dado ímpeto a uma vasta gama de aplicações capazes de sintetizar, reunir e ensinar comportamentos de animais (EUROGRAPHICS/ACM SIGGRAPH SYMPOSIUM ON COMPUTER ANIMATION, 2007). Entre as áreas de aplicação dos conceitos de animação comportamental pode ser citado o desenvolvimento de jogos de videogame. Para os personagens principais do jogo, que aparecem em tela em períodos extensos, é necessária a utilização de técnicas que tornem o seu comportamento mais realista, visto que o jogador estará mais propenso a observar o padrão de ações destes personagens (INTERNATIONAL CONFERENCE, 2013).

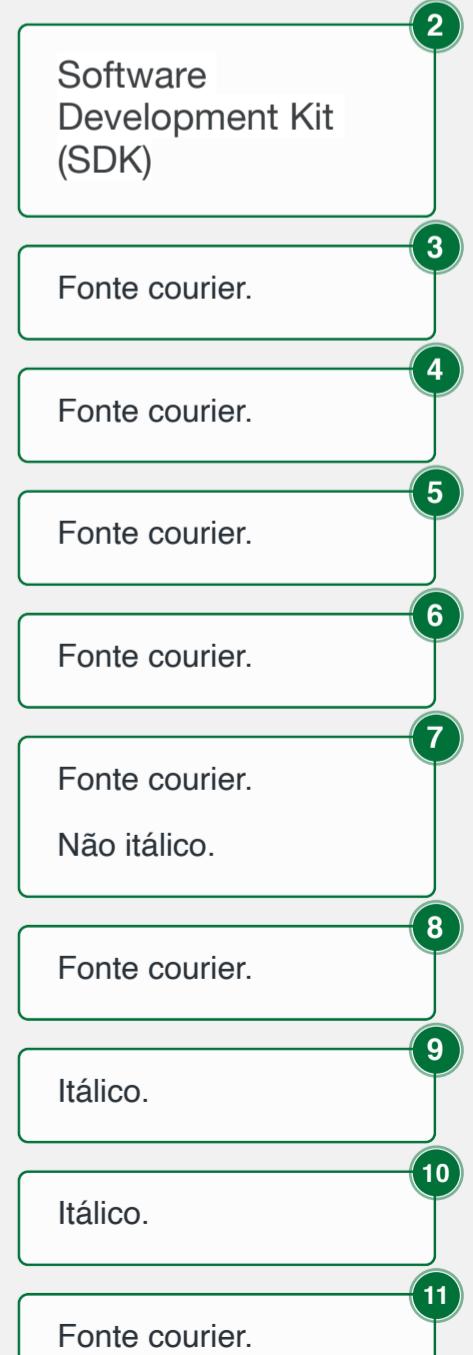
1.3 UNITY MACHINE LEARNING AGENTS

Unity Machine Learning Agents, comumente abreviado para Unity ML-Agents ou ML-Agents, é uma biblioteca de código aberto para o motor de jogos Unity que permite que jogos e simulações sirvam como ambientes para treinar agentes inteligentes. Segundo Juliani et al. (2018) o ML-Agents permite aos desenvolvedores criar ambientes simulados utilizando o editor do Unity e interagir com eles via uma API em Python.

De acordo com Juliani et al. (2018) a **SDK** do ML-Agents tem três entidades principais: o **Sensor**, o **Agent** e a **Academy**. O componente **Agent** é utilizado para indicar que um **GameObject** dentro de uma cena é um agente, o que significa que pode coletar informações por meio de observação, fazer ações e receber recompensas. As informações são coletadas pelos agentes através de uma variedade de sensores possíveis correspondendo a diferentes formas de informação, como imagens renderizadas e resultados de *ray-cast*. Cada componente **Agent** possui uma política que é rotulada com um nome de comportamento. Uma política com o mesmo nome de comportamento pode ser utilizada por qualquer número de agentes, os quais podem executar a mesma política e compartilhar dados de experiências durante o treinamento. Além disso, não há limite para o número de nomes de comportamentos para políticas dentro de uma cena, o que significa que é possível construir cenários com múltiplos agentes com grupos de agentes individuais executando vários comportamentos diferentes.

O sistema de recompensas é utilizado para enviar um sinal de aprendizado ao agente e por meio do sistema de **scripts** do Unity é possível defini-lo e modificá-lo a qualquer momento durante a simulação. Da mesma forma, a simulação pode ser definida tanto no âmbito de um agente individual quanto em relação a todo o ambiente simulado (JULIANI et al., 2018). Isso pode ser definido tanto via chamadas de **scripts** do Unity quanto ao ser alcançado o número máximo de passos pré-definido.

Juliani et al. (2018) explica que a **Academy** é um *singleton* e é utilizada para acompanhar o número de passos da simulação e gerenciar os agentes, além disso ela possui a capacidade de definir parâmetros de ambiente, que podem ser utilizados para mudar a configuração do ambiente em tempo de execução.



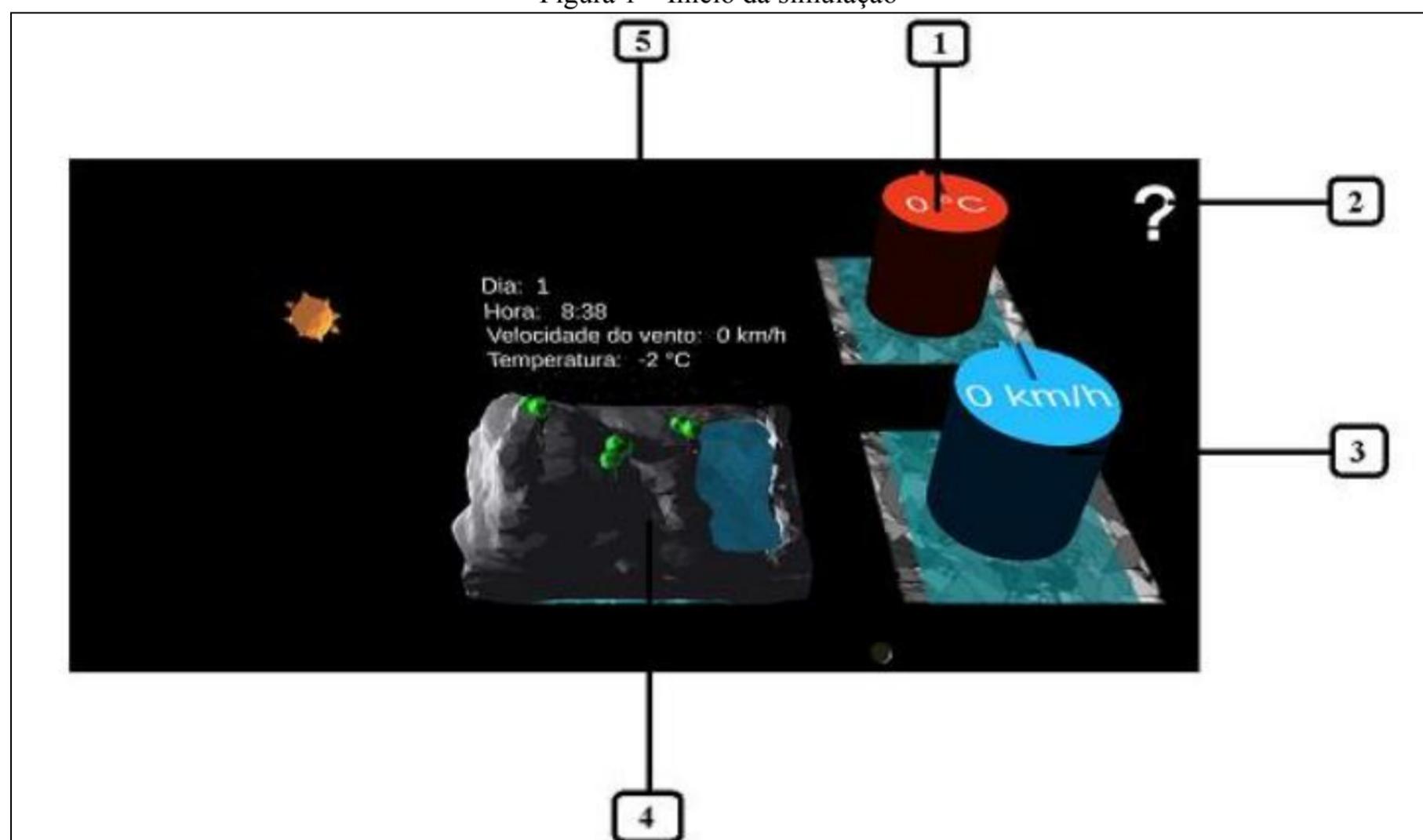
1.4 VERSÃO ANTERIOR DO APLICATIVO

O ECOSAR – Simulador de ecossistemas utilizando realidade aumentada foi desenvolvido por Pereira (2019) e tem como proposta criar um ambiente virtual utilizando realidade aumentada que simule um ecossistema real. Além disso, o objetivo foi permitir ao usuário interagir com este ambiente através da alteração do comportamento da simulação utilizando-se de elementos como temperatura, velocidade do vento e controle do ciclo dia/noite. Para o desenvolvimento do projeto foi utilizado o motor gráfico Unity em conjunto com a biblioteca Vuforia, além das ferramentas Photoshop CC 2019, AR Marker Generator para a geração dos marcadores e Blender para a modelagem dos objetos. Entre as propostas de extensão expostas por Pereira (2019) está a de inserção de animais na simulação. Este tópico será um dos objetivos deste artigo, visto que os animais serão os agentes que utilizarão o módulo de animação comportamental desenvolvido.

O aplicativo disponibiliza para o usuário uma forma de simular comportamentos de um ecossistema, concedendo a ele o controle de elementos que existem na natureza, como o vento e a temperatura. Para controlar e mostrar estes elementos, o aplicativo faz uso da câmera do dispositivo móvel, utilizando-a em conjunto com marcadores (que funcionam em conjunto com a biblioteca Vuforia) para visualizar a aplicação (PEREIRA, 2019).

A Figura 1 mostra a simulação ao ser iniciada. Ela começa com a temperatura em zero graus e com a velocidade do vento em zero quilômetros por hora. A partir deste ponto o usuário pode começar a interagir com a cena utilizando os marcadores.

Figura 1 – Início da simulação



Fonte: Pereira (2019).

- 2 O item 1 e o item 3 são os marcadores de controle do aplicativo, com os quais o usuário manipula a cena. O item 2 trata-se do botão de ajuda. Quando ativo, o aplicativo mostra a *bounding box* dos marcadores e ativa os botões virtuais. Estes botões são utilizáveis através da Realidade Aumentada para mostrar textos de ajuda para cada marcador. 3
6 O item 4 é o marcador responsável pela visualização da simulação e o item 5 mostra um painel com as características atualizadas da simulação.

A Figura 2 apresenta os possíveis comportamentos que podem ser realizados dentro do aplicativo, sendo que os paralelogramos são os elementos que o usuário pode controlar, os losangos são as condições necessárias para cada processo e os retângulos correspondem aos resultados obtidos através dos controles realizados. Como pode ser visto, dependendo das alterações do usuário, a simulação realiza diferentes comportamentos para diferentes alterações, sendo que mais de um comportamento pode ocorrer ao mesmo tempo, assim gerando um ambiente em que várias simulações ocorrem simultaneamente.

O “ECOSAR – Simulador de Ecossistemas Utilizando Realidade Aumentada” foi

Na Figura 1 os itens 1 e 3 são

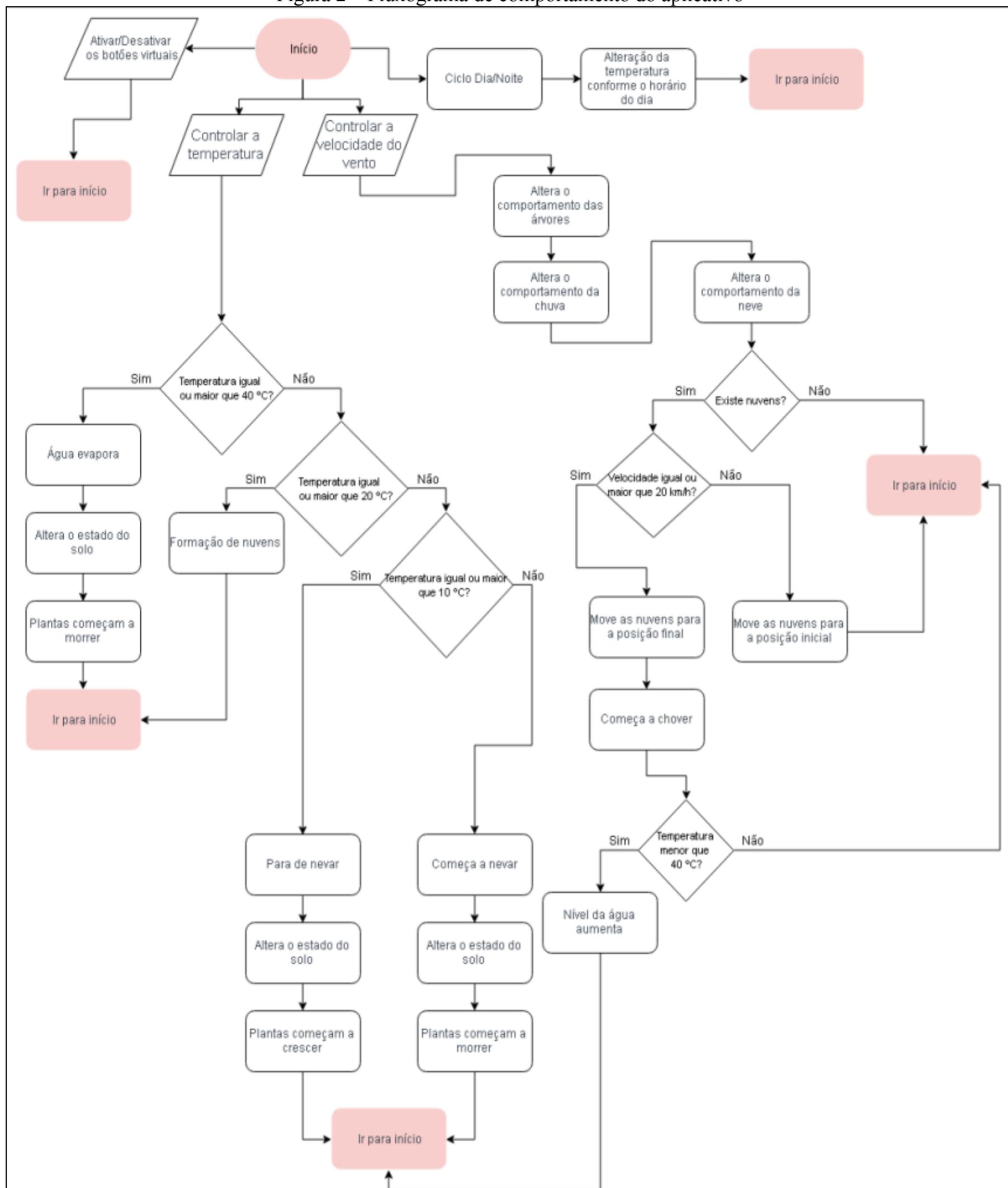
Já o

ajuda, que quando

botões (virtuais do ajuda) são

E por fim, o item

Figura 2 – Fluxograma de comportamento do aplicativo



Fonte: Pereira (2019).

1.5 TRABALHOS CORRELATOS

A seguir são apresentados trabalhos com características semelhantes aos principais objetivos do estudo proposto. O primeiro, desenvolvido por Piske (2015) é um programa que simula um ecossistema marinho dentro de um aquário utilizando animação comportamental. Já o segundo foi desenvolvido por Feltrin (2014) e consiste num módulo de animação comportamental para utilização em simuladores educacionais. O terceiro foi desenvolvido por Fronza (2008) e trata-se de um simulador 3D de batalhas entre times de tanques de guerra.

1 Feltrin (2014) consiste

Quadro 1 – VisEdu - Aquário Virtual: Simulador de ecossistema utilizando animação comportamental

Referência	Piske (2015).
Objetivos	Desenvolvimento de um simulador de ecossistema marinho em um aquário utilizando animação comportamental.
Principais funcionalidades	Ecossistema marinho com uma cadeia alimentar de três níveis onde o tubarão se alimenta da sardinha que por sua vez se alimenta dos plânctons.
Ferramentas de desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> a) linguagem de programação Javascript; b) elemento canvas do HTML5; c) biblioteca gráfica ThreeJS; d) interpretador Jason em conjunto com a linguagem AgentSpeak para o desenvolvimento de agentes no modelo BDI.
Resultados e conclusões	Piske (2015, p.99) expõe nos resultados do trabalho que os objetivos de criar um aquário virtual que simulasse um ecossistema marinho foi contemplado, assim como os objetivos de estender o trabalho de Feltrin (2014) e o de permitir a inserção de agentes dotados de representações gráficas.

Fonte: elaborado pelo autor.

O Aquário Virtual utiliza a animação comportamental para a criação de um cenário educativo de ecossistema. Na Figura 3 pode-se ver o cenário do ecossistema do aquário em execução e a edição dele utilizando a árvore de peças que serve para controlar os elementos que serão inseridos no cenário. Desta forma, cada peça representa um elemento gráfico (aquário, tubarão e sardinha), as quais encaixadas corretamente dentro da propriedade de mundo são exibidas na representação gráfica na tela.

Figura 3 – Aquário virtual no aplicativo VISEDU



Fonte: Piske (2015).

Quadro 2 – VisEdu-SIMULA 1.0: Visualizador de material educacional, módulo de animação comportamental

Referência	Feltrin (2014).
Objetivos	Extensão do motor de jogos 2D e do editor de jogos de Harbs (2013) com a criação de um simulador 2D para geração de animações comportamentais.
Principais funcionalidades	Simulador 2D para geração de animações comportamentais com controle de percepção, raciocínio e atuação dos personagens.
Ferramentas de desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> a) linguagem de programação Java, com os plugins JBoss Tools e Jasonide; b) interpretador Jason 1.4.1 para a criação do módulo de inteligência artificial; c) Apache Tomcat 7.0.55 para o servidor de aplicação; d) elemento canvas do HTML5.
Resultados e conclusões	Feltrin (2014, p.76) conclui que teve sucesso no objetivo de criar um simulador 2D para a geração de animações comportamentais, caracterizando a orientação a componentes como ponto forte do trabalho e o Editor de Jogos como o ponto fraco, explicando que sua utilização seria questionável visto que o Motor de Jogos poderia usar um editor de texto mais sofisticado.

Fonte: elaborado pelo autor.

São:
a) linguagem ...

expõe

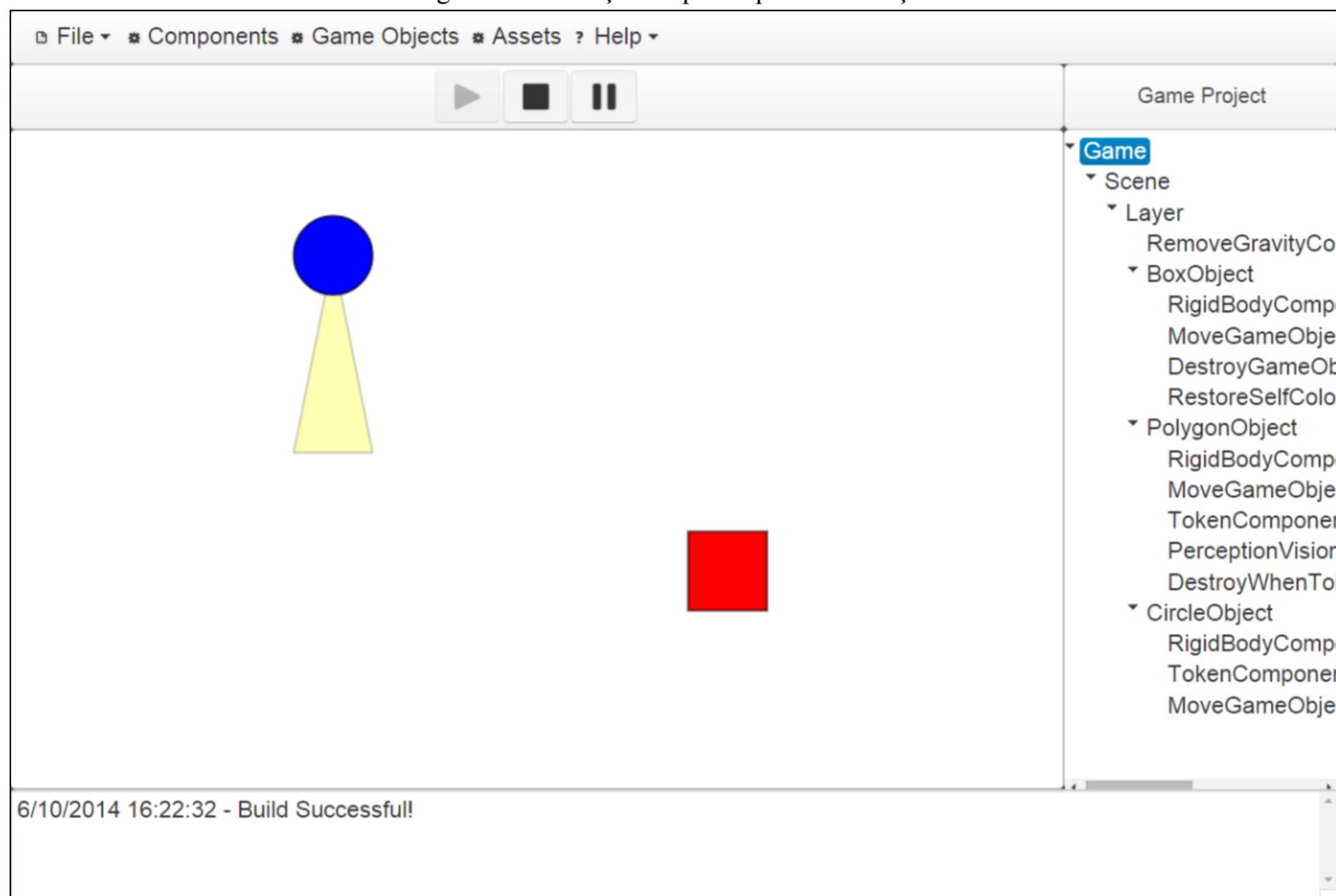
São:
a) linguagem ...

Os textos dentro de todos os quadros coloca como alinhamento justificado.

O projeto faz uso de inteligência artificial para a criação de simuladores de objetivo educacional, utilizando o conceito de animação comportamental. Além da extensão e do desenvolvimento do módulo de inteligência artificial foi desenvolvida uma aplicação para testar a animação comportamental utilizando-se do modelo de presa e predador.

Na Figura 4 pode-se ver o protótipo da simulação de teste, no qual o quadrado vermelho representa o predador do ambiente, o círculo azul representa a presa e seu campo de visão é representado por um polígono triangular amarelo. Partindo do posicionamento inicial, a simulação pode alcançar três estados: a presa pode perceber o predador sem colidir com ele, a presa pode perceber o predador e estar colidindo com ele ou o predador pode colidir com a presa sem ser percebido pelo campo de visão dela.

Figura 4 – Execução do protótipo de simulação



Fonte: Feltrin (2014).

Quadro 3 – Simulador de um ambiente virtual distribuído multiusuário para batalhas de tanques 3D com inteligência baseada em agentes BDI

Referência	Fronza (2008).
Objetivos	Desenvolvimento de um simulador de batalhas entre tanques de guerra em 3D com suporte para partidas com múltiplos jogadores.
Principais funcionalidades	Simulador de batalhas de tanques de guerra com suporte para múltiplos jogadores e inteligência artificial para controle dos tanques não sendo utilizados pelos usuários.
Ferramentas de desenvolvimento	<p>a) linguagem de programação Java;</p> <p>b) biblioteca gráfica OpenGL;</p> <p>c) Blender 2.43 para a modelagem dos objetos;</p> <p>d) Apache Photoshop CS para a geração das texturas do cenário;</p> <p>e) Apache Ant para controle da parte do servidor.</p>
Resultados e conclusões	Fronza (2008, p.130) expõe nas conclusões do trabalho que o objetivo de criar o simulador de tanques e desenvolver uma inteligência artificial para permitir o controle de tanques por parte da máquina foi contemplada. No entanto constatou que o simulador possuía problemas de performance e afirmou que o nível de detalhamento do cenário poderia ser maior para que o nível de realidade fosse melhor.

São:
a) linguagem ...

Fonte: elaborado pelo autor.

Apesar de encontrar problemas com a performance do programa, obteve-se sucesso em desenvolver os objetivos estabelecidos no artigo. Assim como é proposto neste trabalho, Fronza (2008) utilizou conceitos de

inteligência artificial para desenvolver animação comportamental para os agentes do cenário do simulador. Para o controle dos tanques foi utilizado o modelo BDI, que utiliza os conceitos de crenças, desejos e intenções para desenvolver um comportamento. A Figura 3 mostra o simulador de batalhas de tanques de guerra de Fronza (2008).

Figura 5 – Execução do simulador de batalhas de tanques de guerra



Fonte: Fronza (2008).

2 DESCRIÇÃO DO APLICATIVO

Este capítulo pretende apresentar os detalhes da implementação do projeto. Para isso serão apresentadas duas seções. A primeira seção apresenta a visão geral da implementação, mostrando o funcionamento da simulação dos animais a serem adicionados no simulador e explicando a metodologia utilizada para definição dos animais escolhidos e dos comportamentos a serem implementados. A segunda seção apresenta a implementação do projeto (desenvolvido em C#), explicando os componentes utilizados e a implementação do aprendizado de máquina através da utilização da biblioteca do Unity ML-Agents.

2.1 VISÃO GERAL

O desenvolvimento deste projeto consiste na inclusão de animais de espécies distintas no simulador de ecossistemas desenvolvido por Pereira (2019) e a implementação de uma inteligência artificial para cada animal, permitindo aos animais interagir com o ambiente e uns com os outros através de um comportamento desenvolvido por meio de treinamento. Para definir o cenário e os animais que seriam utilizados foi realizada uma reunião com a professora Roberta Andressa Pereira (PEREIRA, 2020), professora do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Regional de Blumenau. Como resultado da reunião foi desenvolvido um documento com uma breve explicação do projeto de Pereira (2019) e o objetivo deste projeto, além de listar os animais possíveis de serem adicionados no projeto de acordo com uma pesquisa dos assets disponíveis de animais para o Unity. De acordo com esse documento em conversa com a Pereira (2020) foram definidos os animais e comportamentos a serem utilizados.

Os animais selecionados para a inclusão no projeto foram o coelho, o veado e o lobo. A ideia do cenário é que tanto o coelho quanto o veado possam se alimentar da vegetação que cresce no cenário, de acordo com as condições de temperatura, conforme implementação de Pereira (2019). O lobo por sua vez pode se alimentar tanto do veado quanto do coelho e todos os três animais saciam a sede com a água do lago existente no cenário.

1 implementação do trabalho desenvolvido.

2 trabalho

3 Citação na aparece nas referências bibliográficas.

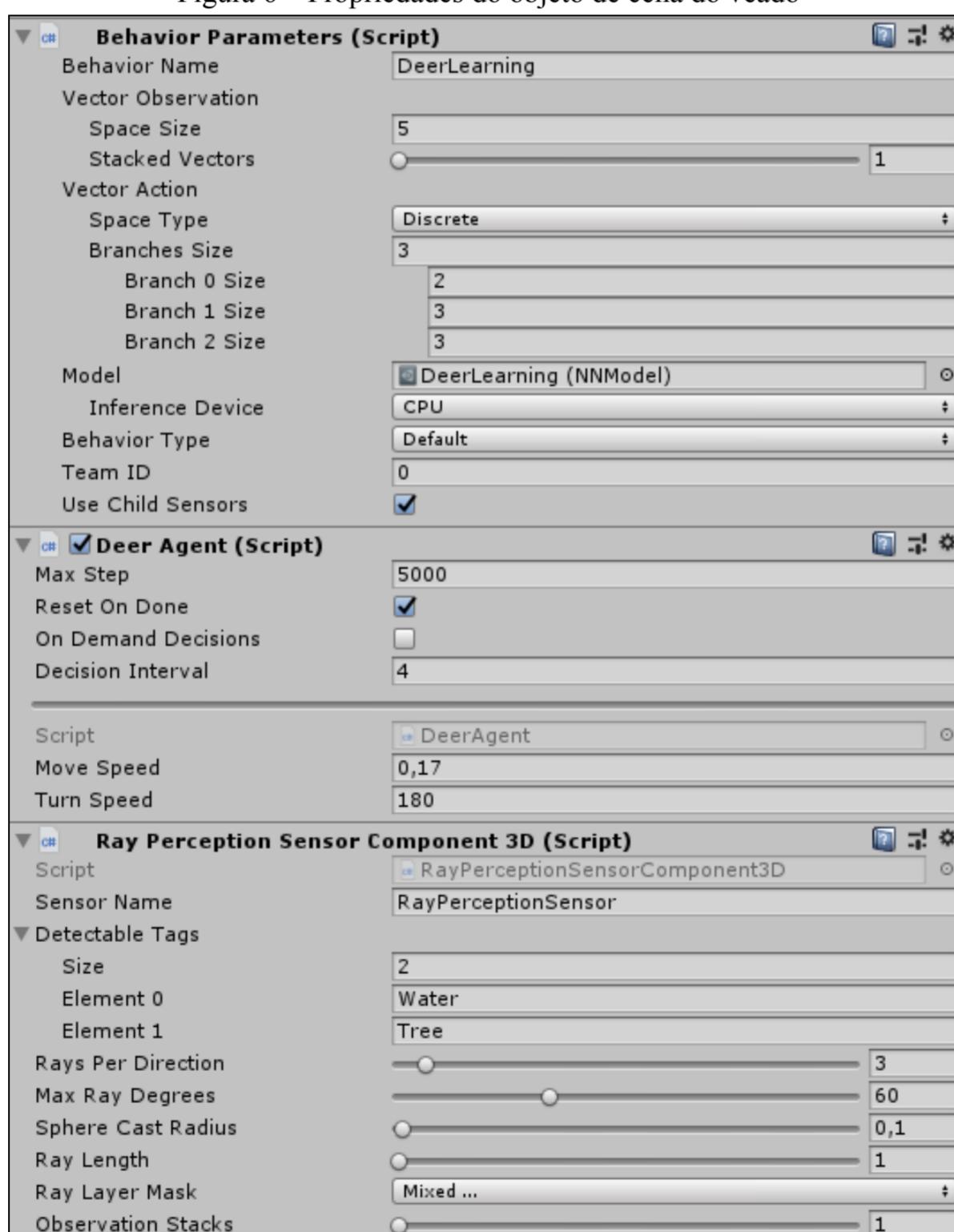
2.2 IMPLEMENTAÇÃO

Para o desenvolvimento do comportamento dos animais e adição dos modelos no ECOSAR foram utilizados o motor gráfico Unity em conjunto com a biblioteca Unity Machine Learning Agents, o ambiente de desenvolvimento Visual Studio 2017 e o gerenciador de pacotes e ambientes Python Anaconda 2019.10 para interação com a API em Python do Unity ML-Agents responsável pelo treinamento dos agentes.

Dentro do componente SceneTarget do projeto estão contidos todos os objetos do marcador principal da aplicação, o qual contém o ambiente do ecossistema. Nele estão contidos os objetos de terreno, contendo nele as plantas, de partículas de água, fogo e neve e as nuvens e o controle de rotação do sol e da lua na cena. Os animais inseridos no projeto foram adicionados dentro do componente Terrain, que representa o terreno da cena e dentro do qual também estão inseridas as árvores e flores. Além da adição dos animais com seus agentes também foi adicionado no âmbito principal da cena os componentes de Academy, utilizados para gerenciar o treinamento de todos os agentes da cena.

Entre os componentes utilizados em todos os três agentes da cena temos o Animator, o Rigidbody e o Collider. O Animator serve para o gerenciamento das animações do personagem enquanto o Rigidbody adiciona ao objeto o controle de física do Unity, permitindo controle gravitacional, de massa e de rotação e posicionamento do personagem, além de outras funções e é utilizado também para o controle de movimentação dos animais na cena. Por último o Collider (que pode ser utilizado em diferentes formas, no caso deste objeto foi escolhido o formato retangular) é o componente para identificação de colisão com outros objetos da cena por parte do controle de física do Unity. Com relação a parte de treinamento da inteligência artificial dos animais, foram adicionados três componentes, conforme pode ser visualizado na Figura 6.

Figura 6 – Propriedades do objeto de cena do veado



Fonte: elaborado pelo autor.

- 1 Agents. E o ambiente
- 2 2017 com o gerenciador
- 3 2019.10, para
- 4 Application Programming Interface (API)
- 5 plantas; as partículas
- 6 neve; as
- 7 nuvens; e o
- 8 cena o componente Academy
- 9 massa, de
- 10 funções. Como também para

Os componentes Behavior Parameters e Ray Perception Sensor Component 3D são provenientes da biblioteca Unity ML Agents, sendo o primeiro responsável por especificar o número de decisões a serem feitas pelo agente assim como o número de ações disponíveis para cada decisão, além da configuração do tipo de comportamento (controlado pelo usuário ou pela IA) e do modelo de comportamento, caso se deseje adicionar um modelo já treinado ao agente. O Ray Perception Sensor é utilizado para configuração do componente de *RayCast*, especificando as tags detectáveis e estabelecendo as dimensões e ângulos dos raios. Por fim o script do agente, DeerAgent no caso da figura, é onde a lógica principal de controle de aprendizado dos animais foi desenvolvida no trabalho. Dentro do script do agente, conforme pode ser visto no Quadro 4, está o método AgentAction, que é o principal responsável pelo treinamento e controle do animal na cena.

Quadro 4 – Método AgentAction no script DeerAgent

```
public override void AgentAction(float[] vectorAction)
{
    if (currentAction == CurrentAnimalAction.dead)
        return;

    currentAction = CurrentAnimalAction.idle;

    // Converte a primeira ação em movimento para frente
    float forwardAmount = vectorAction[0];
    if (forwardAmount > 0)
        currentAction = CurrentAnimalAction.walking;

    // Converte a segunda ação em virar pra esquerda ou pra direita
    float turnAmount = 0f;
    if (vectorAction[1] == 1f)
    {
        turnAmount = -1f;
    }
    else if (vectorAction[1] == 2f)
    {
        turnAmount = 1f;
    }

    //Converte a terceira ação para a chamada do método correspondente (1 para beber, 2 para comer)
    if (vectorAction[2] == 1f)
    {
        Drink();
        ControlAnimation();
        return;
    }
    else if (vectorAction[2] == 2f)
    {
        Eat();
        ControlAnimation();
        return;
    }

    // Aplica o movimento
    rigidbody.MovePosition(transform.position + transform.forward * forwardAmount * moveSpeed * Time.fixedDeltaTime);
    transform.Rotate(transform.up * turnAmount * turnSpeed * Time.fixedDeltaTime);

    // Aplica um a pequena recompensa negativa para encorajar o personagem a fazer uma ação
    AddReward(-1f / agentParameters.maxStep);

    ControlAnimation();
}
```

Fonte: elaborado pelo autor.

Neste método é feita a interpretação do vetor de ações do agente e o gerenciamento de recompensas. No caso dos animais adicionados, o vetor de ações tem o tamanho três, que é equivalente ao número de decisões que o agente deve tomar. Estas decisões são feitas a cada frame da execução da cena e são feitas pelo algoritmo de aprendizado de máquina. No caso de cada animal da cena a primeira decisão a ser tomada é se o agente deve se movimentar para frente ou não, portanto são duas ações possíveis. Neste caso esta posição do vetor poderá vir com o valor zero, que significa não fazer nada ou um, que significa mover-se para frente. A segunda decisão a ser tomada é se o agente deve se virar para esquerda, para direita ou continuar na direção para a qual está virado. Nesta decisão portanto são três ações possíveis. A terceira decisão é a do que o agente fará na cena: beber, comer ou não fazer nada, sendo que no caso do lobo há uma quarta alternativa que é a de caçar.

- 1 Fonte courier.
- 2 Agents. Sendo
- 3 Sensor Component 3D é
- 4 Itálico.
- 5 ângulos
- 6 Itálico.
- 7 agente, DeerAgent (Figura 6), é
- 8 Itálico.
- 9 agente (Quadro 4) está

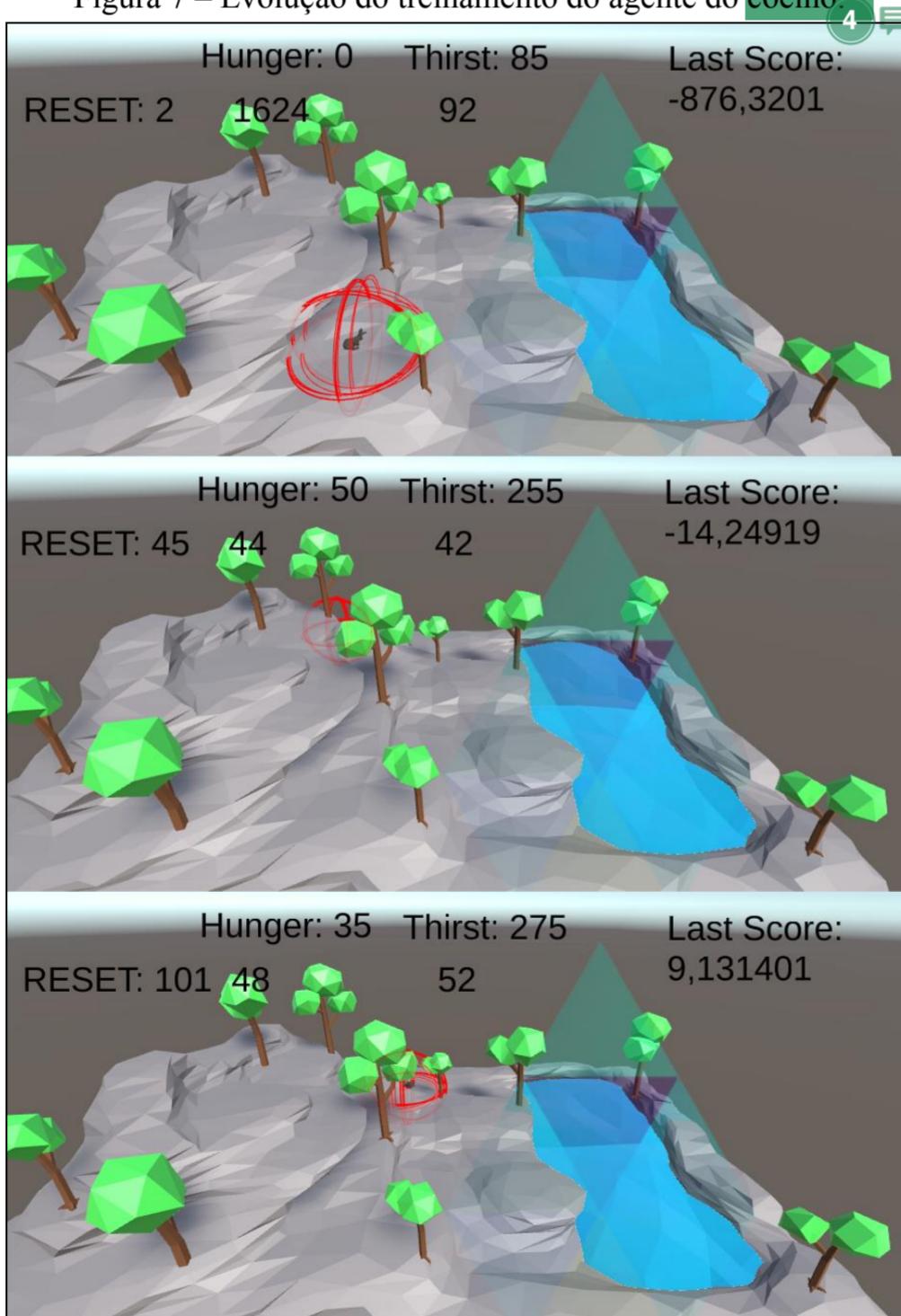
- 10 método (AgentAction) é feita
- 11 Fonte courier para AgentAction
- 12 Itálico.

O método `AgentAction` irá então receber esse vetor de ações e irá executar essas ações, por exemplo, se o lobo decidir caçar o método `Hunt` será chamado e da mesma forma as outras ações executam seus respectivos métodos. Além da execução há também a recompensa por determinadas ações. Se o animal estiver com sede e for beber ou se estiver com fome e comer será recompensado positivamente. Se o agente estiver com fome ou sede ou se tentar realizar as ações de comer e/ou beber enquanto está cheio será recompensado negativamente. De acordo com as recompensas positivas e negativas o agente vai treinando seu comportamento e após cada sessão de treinamento é gerado um arquivo com um modelo de comportamento treinado utilizando os dados da sessão de treinamento, que pode então ser inserido no agente da cena. Com um modelo de comportamento adicionado a seu objeto de cena, o agente passa a tomar as decisões de acordo com a inteligência artificial treinada anteriormente. O diagrama de classes do projeto está disponível no Apêndice A.

2

Para poder realizar o treinamento dos agentes é necessário rodar o programa dentro do ambiente do Unity, porém foram encontradas dificuldades de rodar o ECOSAR devido à utilização do Vuforia. Devido a esta situação e para montar um ambiente de treinamento melhor sem precisar alterar o projeto original foi decidido criar um projeto para o treinamento dos animais. Neste projeto foram adicionados apenas os componentes essenciais para o treinamento, como o terreno, água e vegetação, além da inclusão de informações adicionais na execução do programa para facilitar a visualização do progresso do treinamento, como número de vezes que o animal comeu e bebeu, atual placar do treinamento e número de vezes que o treinamento foi reiniciado. Além disso para agilizar e facilitar o processo de treinamento é possível multiplicar as instâncias do cenário na cena, fazendo com que vários cenários de ecossistema executem ao mesmo tempo e dessa forma todos participem do treinamento simultaneamente, acelerando o processo de aprendizagem do agente e consequentemente o alcance do modelo de comportamento desejado. O treinamento de um agente é composto de várias etapas, visto que cada vez que o agente executa o número de passos limite estabelecido na configuração do treinamento, um episódio é finalizado e outro é iniciado. A cada episódio o agente realiza novamente o treinamento e vai utilizando a experiência das recompensas recebidas para realizar o aprendizado. A Figura 7 mostra três etapas diferentes do treinamento sendo executado no projeto de treinamento com o agente do coelho.

Figura 7 – Evolução do treinamento do agente do coelho.



Fonte: elaborado pelo autor.

com fome, sede ou se tentar

1

Arrumar.

2

treinamento. Como

3

Remover ponto final.

4

1

1

Para os modelos dos animais e suas animações foi utilizado o pacote de assets Low Poly Animated Animals desenvolvido por Polyperfect e disponível na loja de assets da Unity.

3 RESULTADOS

Após o treinamento realizado foram adicionados os modelos de comportamento treinados aos animais na cena. Após a execução do simulador com esses modelos constatou-se que houve sucesso em obter o comportamento desejado dos animais. Todos as três espécies passaram a se mover e realizar ações de maneira coerente com a proposta, se alimentando e saciando a sede conforme necessário e de maneira eficiente.

No início do desenvolvimento foi encontrado um empecilho para a utilização do Unity ML-Agents no projeto do ECOSAR, visto que era impossível rodá-lo dentro do ambiente do Unity devido a problemas com o Vuforia, o que impossibilitaria a realização do treinamento em conjunto com a API em Python. Devido a esta situação foi decidido criar um projeto separado baseado no ECOSAR, porém sem os componentes de realidade aumentada do Vuforia. A longo prazo viu-se que não só essa solução era efetiva para realizar o treinamento como também propiciou um ambiente mais fácil de ser manipulado e que facilitou o processo de treinamento, visto que foram removidos a maioria dos componentes não necessários da cena, como efeitos de partículas e transição do sol/lua. Além disso o projeto separado deu maior liberdade para implementação de placares para visualização do andamento do treinamento e da multiplicação de cenários, que acelera o processo de aprendizagem dos agentes.

Um outro problema encontrado em relação a extensão proposta do projeto do ECOSAR foi que o cenário limitava a utilização de muitos animais, visto que era pequeno e aumentá-lo envolveria um problema maior já que está vinculado ao marcador utilizado para a cena. Além disso o formato do terreno dificultava a movimentação dos animais, resultando numa movimentação menos fluida. Estes problemas acabaram limitando a possibilidade de implementação de recursos como reprodução dos animais ou da criação de uma forma para adicionar e/ou remover animais do cenário, visto que com três animais o cenário já se mostrava cheio.

O trabalho se mostrou relevante pois como pode ser observado em relação aos trabalhos correlatos selecionados, os projetos anteriores procuravam desenvolver um modelo de inteligência artificial apenas aplicado aos seus respectivos trabalhos, sem a utilização de um editor de jogos consolidado. Com a pesquisa realizada e o desenvolvimento deste trabalho, pode-se aprender sobre a biblioteca Unity ML-Agents e compreender como utilizá-la em um projeto, facilitando trabalhos futuros e explicando esta tecnologia que é implementada utilizando um motor de jogos amplamente utilizado por alunos e desenvolvedores de jogos e simuladores.

4 CONCLUSÕES

Com a análise da execução dos modelos de comportamento treinados provou-se que os animais foram capazes de se comportar da maneira desejada e, portanto, tornaram o simulador de ecossistemas mais robusto, adicionando uma nova camada de estudo e aprendizado do meio ambiente. Além disso as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do trabalho mostraram-se apropriadas, sendo o Unity ML Agents uma ferramenta completa e eficiente, permitindo desenvolvimento de modelos de comportamentos complexos e desenvolvimento de múltiplos agentes com sucesso em uma cena do Unity.

Cumpriu-se o objetivo de pesquisar sobre tecnologias de inteligência artificial disponíveis para o Unity e posteriormente estudar e desenvolver uma solução utilizando a biblioteca Unity ML-Agents. Essa pesquisa torna disponível o conteúdo sobre essa biblioteca que está fortemente integrada ao motor de jogos Unity, amplamente utilizado em outros projetos acadêmicos e recebe atualizações constantemente, recebendo foco da equipe de desenvolvimento do Unity para se tornar uma solução cada vez mais robusta. Desta forma a pesquisa deste artigo se prova um eficiente método de aprendizado desta ferramenta.

2

As possíveis extensões propostas para continuar a linha de pesquisa desse projeto são:

- a) ampliação do cenário do marcador principal do ECOSAR;
- b) reprodução dos animais;
- c) interação dos animais com os ciclos de dia/noite do cenário;
- d) possibilitar adição/remoção de animais no cenário;
- e) adição de animais aquáticos e/ou voadores.

Colocar os itens numa linha ... sem quebra de linha.

REFERÊNCIAS

- ALDRICH, Clark. **Learning online with games, simulations and virtual worlds**. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 2009.
 DAUTENHAHN, Kerstin; NEHANIV, Christopher L. **Imitation in Animals and Artifacts**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2002.

EUROGRAPHICS/ACM SIGGRAPH SYMPOSIUM ON COMPUTER ANIMATION, x., 2005, Los Angeles. **Proceedings...** New York: Association for Computing Machinery, 2005. 274 p.

FELTRIN, Gustavo R. **VISEDU-SIMULA 1.0: Visualizador de material educacional, módulo de animação comportamental.** 2014. 91f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

FRONZA, Germano. **Simulador de um ambiente virtual distribuído multiusuário para batalhas de tanques 3D com inteligência baseada em agentes BDI.** 2008. 141f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

GREIS, Luciano K. REATEGUI, Eliseo. Um Simulador Educacional para Disciplina de Física em Mundos Virtuais. **Renote: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p.1-10, jul. 2010.

HARBS, Marcos. **Motor para jogos 2D utilizando HTML5.** 2013. 77f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

INTELLIGENT AGENTS, 1., 1994, Amsterdã. **Proceedings...** New York: Springer, 1995. 412 p.

INTELLIGENT AGENTS: AGENT THEORIES, ARCHITECTURES, AND LANGUAGES, 3., 1996, Budapeste. **Proceedings...** Berlim: Springer, 1997. 401 p.

INTERNATIONAL CONFERENCE, 13., 2013, Edimburgo. **Anais...** Berlim: Springer, 2013. 493 p.

JULIANI, Arthur et al. **Unity: A General Platform for Intelligent Agents.** San Francisco: Unity Technologies, 2018. 28 p. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/1809.02627.pdf>. Acesso em: 6 jul. 2020.

LOPES, Nuno; OLIVEIRA, Isolina. Videojogos, Serious Games e Simuladores na Educação: usar, criar e modificar. **Educação, Formação & Tecnologias - ISSN 1646-933X**, Lisboa, v. 6, n. 1, p.1-20, jul. 2013.

NEWTON, Randall. **Massive releases AI-controlled crowd simulator for 3ds Max.** 2016. Disponível em: <<https://gfixspeak.com/2016/07/26/releases-controlled-simulator/>>. Acesso em: 27 de outubro de 2019.

PEREIRA, Rodrigo W. **ECOSAR – Simulador de ecossistemas utilizando realidade aumentada.** 2019. 21f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

PISKE, Kevin E. **VISEDU – Aquário virtual: Simulador de ecossistema utilizando animação comportamental.** 2015. 113f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

ROSA, Thomas da. **Simulador de animais vivos: Meios alternativos.** 2008. 59f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA E PROCESSAMENTO DE IMAGENS, 6., 1993, Recife. **Anais...** Recife: SBC/UFPE, 1993. 122 p.

STONE, Robert. **Human Factors Guidelines for interactive 3D and Games-based training Systems.** 2012. Disponível em: <<https://www.birmingham.ac.uk/Documents/college-eps/ece/research/bob-stone/human-factors-guidance.pdf>>. Acesso em: 27 de outubro de 2019.

ULICSAK, Mary; WRIGHT, Martha. **Games in Education: Serious Games.** 2010. Disponível em: <<https://www.nfer.ac.uk/media/1823/futl60.pdf>>. Acesso em: 27 de outubro de 2019.

2 WEILL CORNELL MEDICINE ANESTHESIOLOGY. **Simulation Education.** [2015?] Disponível em: <<https://anesthesiology.weill.cornell.edu/education/residency-program/simulation-education>>. Acesso em: 27 de outubro de 2019.

Não encontrei esta referência bibliográfica citada no texto.

APÊNDICE A – DIAGRAMAS DE ESPECIFICAÇÃO

É fundamental que todo projeto apresente alguma forma de especificação do que foi desenvolvido. A descrição é opcional. Assim, **este apêndice deve conter os diagramas de especificação que não couberam ao longo do texto.** Os diagramas devem conter legendas numeradas na sequência do artigo.

Cada apêndice deve iniciar em uma nova página.



Arrumar.

1

APÊNDICE B – XXX

Podem ser inseridos outros apêndices no artigo tais como códigos de implementação, telas de interface, instrumentos de coleta de dados, entre outros. **Apêndices são textos elaborados pelo autor** a fim de complementar sua argumentação. Os apêndices são identificados por letras maiúsculas consecutivas, seguidas de um travessão e pelos respectivos títulos. Deve haver no mínimo uma referência no texto anterior para cada apêndice. Colocar sempre um preâmbulo no apêndice. Caso existam tabelas ou ilustrações, identifique-as através da legenda, seguindo a numeração normal das legendas do artigo.

1

Arrumar.

1

ANEXO A – DESCRIÇÃO

Elemento opcional, **anexos são documentos não elaborados pelo autor**, que servem de fundamentação, comprovação ou ilustração, como mapas, leis, estatutos, entre outros. Os anexos são identificados por letras maiúsculas consecutivas, seguidas de um travessão e pelos respectivos títulos. Deve haver no mínimo uma referência no texto anterior para cada anexo. Colocar sempre um preâmbulo no anexo. Caso existam tabelas ou ilustrações, identifique-as através da legenda, seguindo a numeração normal das legendas do artigo.

1

Arrumar.

1

5 DESCRIÇÃO DA FORMATAÇÃO

A seguir são apresentadas observações gerais sobre o texto do artigo do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). **Observa-se que esta descrição deve ser retirada do texto final.**

Remover.

1

Na confecção do texto deve-se:

- a) usar frases curtas. Segundo Teodorowitsch (2003, p. 3), “Frases com mais de duas linhas aumentam o risco de o leitor não compreender a ideia ou de entendê-la de forma equivocada.”;
- b) usar linguagem impessoal (usar a terceira pessoa do singular) e verbo na voz ativa (a ação é praticada pelo sujeito), com conexão entre os parágrafos;
- c) não usar palavras coloquiais;
- d) não usar palavras repetidas em demasia;
- e) usar verbos no presente quando for referir-se a partes do trabalho que já se encontram disponíveis no texto;
- f) destacar palavras em língua estrangeira em itálico, conforme descrito abaixo:
 - nome de software, ferramenta, aplicativo, linguagem de programação, plataforma, empresa: não deve ser escrito em itálico (exemplos: Delphi 7, Pascal, Object Pascal, Java, JavaScript, Java 2 Micro Edition, Basic, Microsoft Visual C++, C, Windows, Linux, MySQL, Oracle, Eclipse 3.0, Enterprise Architect, Rational Rose, Microsoft, Sun Microsystems),
 - citações: o sobrenome do autor ou o nome da instituição responsável pela autoria do documento citado não deve ser escrito em itálico (exemplo: Segundo Sun Microsystems (2004), ...),
 - palavras em língua estrangeira encontradas nos dicionários nacionais: não devem ser grafadas em itálico (exemplos: software, hardware, web, Internet),
 - demais palavras em língua estrangeira: devem ser escritas em itálico (exemplos: *palmtop*, *classpath*, *play*, etc.). No entanto, Teodorowitsch (2003, p. 7), sugere que alguns termos em língua inglesa devem ser substituídos por termos em português (exemplos: núcleo em vez de *kernel*, aprendizagem de máquina em vez de *machine learning*, etc.);
- g) observar as seguintes regras quanto ao uso de siglas:
 - colocar as siglas entre parênteses precedidas pela forma completa do nome, quando aparecem pela primeira vez no texto (exemplos: Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)). Caso exista uma lista de siglas na parte pré-textual do volume final, pode-se usar somente a sigla, quando aparecer pela primeira vez no texto,
 - usar apenas a sigla nas demais ocorrências no texto,
 - escrever as siglas em letras maiúsculas e não usar itálico,
 - escrever o plural das siglas sem apóstrofo (exemplos: PCs, APIs, PDAs) e determinar o gênero da sigla conforme o gênero do primeiro substantivo do seu nome (exemplo: o TCC – o Trabalho de Conclusão de Curso).

5.1 FORMATAÇÃO

A formatação geral para apresentação do documento, descrita na NBR 14724 (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2011), é a seguinte:

- a) o texto divide-se em capítulos, seções e subseções (até cinco divisões);
- b) a apresentação de citações em documentos deve seguir a NBR 10520 (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2002b);
- c) a descrição das referências bibliográficas deve estar de acordo com a NBR 6023 (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2002a).

Observa-se ainda que todo capítulo, seção ou subseção deve ter no mínimo um texto relacionado.

O artigo deve ser digitada usando as fontes e formatação de parágrafos deste modelo, indicadas no Quadro 2.

Quadro 2– Estilos do modelo

USO	FORMATO
título de capítulo ou seção primária (1)	TF-TÍTULO 1 (Times New Roman, 10pt, negrito, maiúsculas)
título de seção secundária (1.1)	TF-TÍTULO 2 (Times New Roman, 10pt, maiúsculas)
título de seção terciária (1.1.1)	TF-Título 3 (Times New Roman, 10pt, minúsculas, exceto a 1ª letra da 1ª palavra do título e de nomes próprios)
título de seção quaternária (1.1.1.1)	TF-Título 4 (mesma formatação seção ternária)
título de seção quinária (1.1.1.1.1)	TF-Título 5 (mesma formatação seção ternária)