

LSystem2Unity - Desenvolvimento de um asset para aplicação de L-Sistemas na Unity

Pedro Victor da Silva Ferreira
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus, Brasil
pedro.victor.ferreira@outlook.com.br

Adriano Mendes Gil
Samsung Instituto de Desenvolvimento
para a Informática da Amazônia (SIDIA)
Manaus, Brasil
adrianomendes.gil@gmail.com

Resumo—L-System é uma das diversas técnicas para gerar conteúdos de forma procedural em jogos digitais, baseada em sistemas de reescritas de regras, foi proposta inicialmente para o estudo de plantas, mas que demonstra uma boa capacidade para gerar outros tipos de estruturas. O artigo descreve o desenvolvimento de um plugin chamado de LSystem2Unity, que permite a aplicação de L-System em projetos no ambiente Unity, fornecendo uma interface amigável e com recursos para manipular regras de reescritas diversas vezes. Testes realizados apontam um bom desempenho do plugin desenvolvido

Keywords—component; L-System; Jogos Digitais; Geração Procedural de Conteúdo, Unity;

I. INTRODUÇÃO

Com a facilidade no desenvolvimento de jogos digitais criada nos últimos anos e com um mercado que ganhou bastante valor, tornou-se comum o surgimento de estúdios independentes, normalmente com equipes pequenas com poucos recursos e habilidades diversificadas em seus times, para poderem entregar seus projetos com conteúdos diversificados em pouco tempo a maioria demonstrou interesse por técnicas de geração procedural de conteúdo (PCG).

L-System[1] foi originalmente proposto por Aristid Lindenmayer para a modelagem de plantas, mas sua fórmula é capaz de ser utilizada em diversas aplicações, como a criação de fractais, geração de músicas em jogos digitais [2], criação de labirintos, etc. Graças a essa diversificação, o sistema acaba sendo bastante atraente para produzir essas estruturas através de gramáticas para reescrita.

Ao observar esses elementos, o artigo apresenta o desenvolvimento de um plugin para a engine Unity com o objetivo de agilizar a aplicação de L-Sistemas em jogos digitais, sendo capaz de fácil aplicação do sistema de reescrita de estruturas em diversos projetos.

O artigo está organizado da seguinte forma: Na seção 02 é apresentado alguns trabalhos que utilizam o l-sistema; a seção 03 apresenta os conceitos que se encaixam ao projeto; a seção 04 mostra o desenvolvimento da ferramenta e suas etapas de execução; a seção 05 demonstra a ferramenta construída e suas interfaces; na seção 06 é apresentado exemplos construídos com a ferramenta mostrando suas regras de produção, a seção 07 mostra o que foi atingido

com a ferramenta, por último, a seção 08 discute alguns pontos a serem construídos e desenvolvidos na ferramenta em interações futuras.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

Em [3] o l-sistema foi utilizado para a geração de labirintos usando a variação OL-System que permite a obtenção de diferentes resultados para cada vez que um cenário for criado.

Em [4] traz a geração de cenas virtuais 3D em tempo de execução, com a adição de uma física rudimentar com gravidade e a capacidade de detectar colisões. A aplicação da possibilidade de configurar diversos modos de execução, com duas principais, o de reprodução e de design.

Já [5] demonstra a criação do L-System View para a geração de fractais com o l-sistema, implementando um interpretador de texto, aonde vão os comandos permitindo o usuário de modelar os fractais a serem produzidos, um interpretador que gera um l-sistema correspondente ao fractal e um desenho do fractal modelado, por fim apresenta um painel gráfico que mostra a interpretação gráfica do fractal modelado.

III. REFERENCIAL TEÓRICO

A. L-System

Originalmente como uma proposta matemática para a geração e simulação de plantas, foi apresentada por Lindenmayer[1] para a área de botânica. Trata-se de um sistema que permite a construção de objetos complexos através de uma estrutura simples, tudo seguindo regras de substituição determinadas anteriormente, isso torna uma fórmula de reescrita de palavras, aplicando de forma paralela e simultânea a substituição de todos os elementos da palavra dada.

O seu sistema mais simples é denominado de DOL-sistema, onde se possui um alfabeto, axioma e o conjunto de regras de tratamento. Essa estrutura é uma gramática determinística e livre de contextos onde todas as regras são aplicadas simultaneamente no axioma.

B. Turtle Graphics

Turtle Graphics[7] é o método da interpretação gráfica da estrutura criada pelo L-System, sua ideia básica é a suposição de uma tartaruga posicionada no plano cartesiano, a tartaruga é definida por uma tupla $\langle (x,y), \alpha \rangle$, onde as coordenadas (x,y) indicam a posição da tartaruga e α o seu ângulo. Dando assim um passo d e um incremento de ângulo fixo δ , a tartaruga irá poder responder a comandos simples como apresentados na tabela I

F	Mova um passo a frente de distancia d desenhando uma linha.
f	Mova um passo a frente sem desenhando uma linha.
+	Gira a esquerda por um ângulo.
-	Gira a direita por um ângulo.

Tabela I
EXEMPLOS DE SÍMBOLOS E COMANDOS

C. Geração Procedural

Em [8] refere a geração procedural de conteúdo á algoritmos capazes de gerar conteúdos para jogos, esses que podem ser dungeons, musicas, texturas, narrativas, entre outros.

Graças a esses algoritmos diminui os custos e tempo de produção desses elementos, dando a possibilidade aos desenvolvedores de se concentrarem em outros aspectos do jogo. Outra vantagem é que essas técnicas são capazes de aumentarem as variedades dos elementos no jogo, aumentando as experiencias do jogador durante suas jogatinas.

D. Unity 3D

Um motor de jogos proprietário desenvolvido pela Unity Technologies, apesar da Unity ser um motor em C++, sua API(Application Programming Interface) para os desenvolvedores é em C# junto com a plataforma Mono, dando a capacidade de rodar em diversos dispositivos. Possui um serviço chamado Unity Asset Store, aonde os desenvolvedores encontram assets para seus projetos, desde sprites de personagens e modelos 3D até sistemas de jogos completos.

IV. DESENVOLVIMENTO DA FERRAMENTA

Para o desenvolvimento da ferramenta, observou-se a presença de duas etapas, a primeira com o processo de reescrita da estrutura inicial com regras pre-definidas e a uma segunda com a interpretação da estrutura final fornecida pela primeira etapa.

A. LSystem

Esse componente faz o processo da primeira etapa, o de reescrever a estrutura inicial através de suas interações, o componente fornece ao desenvolvedor a possibilidade de realizar as configurações básicas do sistema, como o axioma inicial, numero de gerações, setar as lista de regras de reescrita. Para o armazenamo das regras foi criado o objeto

Ruleset, um scriptableObject que possui a lista de elementos chaves-valor.

Após terminar a quantidade de gerações máximas definidas, a classe chama os objetos do tipo TurtleAgent passando a string final gerada, assim iniciando a segunda etapa do sistema que é de interpretação da estrutura.

B. TurtleAgent

A segunda etapa irá tratar da interpretação dos elementos presentes na estrutura final, para isso ele mantem uma serie de regras que possuem duas propriedades: Symbol e Action, um char e UnityEvent respectivamente. Por utilizar o UnityEvent se cria possibilidade de passar as funções construídas e presentes nos GameObjects da cena, mantendo uma forma de deixar mais genérica a interpretação das estruturas.

V. FERRAMENTA CONSTRUÍDA

A ferramenta desenvolvida (no qual está disponível no seguinte endereço <https://github.com/iamPedroVictor/LSystem2Unity>) possui um editor customizado que o torna mais amigável para o desenvolvedor, podendo construir suas estruturas com o L-Sistema, ela conta com:

- LSystem - Componente principal, aonde faz o processamento das estruturas com as regras de produção.
- TurtleAgent - Componente para leitura da estrutura fornecida pelo LSystem.
- Ruleset - Estrutura que armazena as regras de produção que vão ser utilizadas pelo LSystem.

A. Fluxo da ferramenta

Em seu atual momento a ferramenta começa seu processo assim que a função Start do MonoBehaviour é chamado, seu fluxo pode ser visto pelo diagrama na figura 1

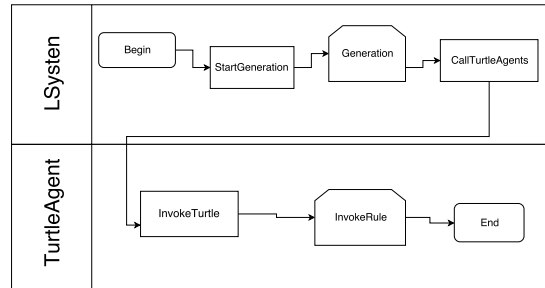


Figura 1. Fluxo da ferramenta LSystem2Unity

B. Interface da ferramenta

O componente principal para a geração das estruturas esta no monobehaviour LSystem demonstrado na figura 2, nele tem as propriedades principais, além do campo para por uma lista de regras de substituição.

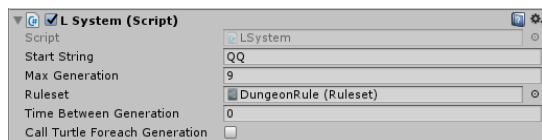


Figura 2. Interface do componente LSystem

A figura 3 apresenta a interface de Ruleset já customizada, aonde o usuário pode ver com mais facilidade os símbolos que vão ser trocados, além de botões para adicionar e remover novas regras.

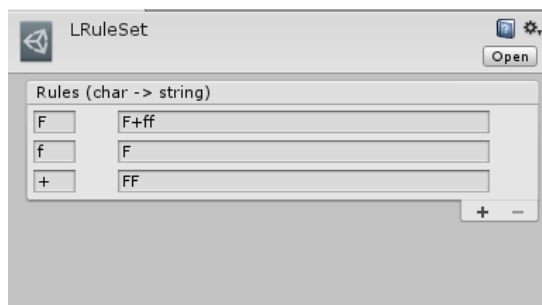


Figura 3. Interface de Ruleset

A interface do componente TurtleAgent possui a mesma semelhança, mas para facilitar a leitura do componente, há uma funcionalidade de mostrar o conteúdo presente na lista somente quando o item for selecionado, isso é demonstrado nas figuras 4 e 5, com o item não selecionado e selecionado respectivamente.

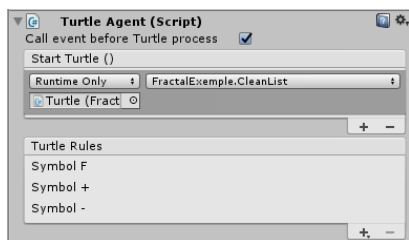


Figura 4. Interface de TurtleAgent sem item selecionado

VI. EXEMPLOS

Foi criado um gerador de cenários 2D para realizar os testes do plugin, o exemplo em questão foi rodado no editor do Unity 2017.1 em um computador com processador Intel Core i5-3470S de 2.90GHz, com 8Gb de ram. Durante o teste foi analisado o tempo de execução do processo durante as gerações. Foi feito um criador de cenários que monta um mapa distribuindo os pisos pelo cenário, é utilizado as seguintes regras da tabela II na geração do cenário.

Ao finalizar o TurtleAgent faz a leitura da estrutura gerada pelo LSystem e monta o mapa usando como referencia

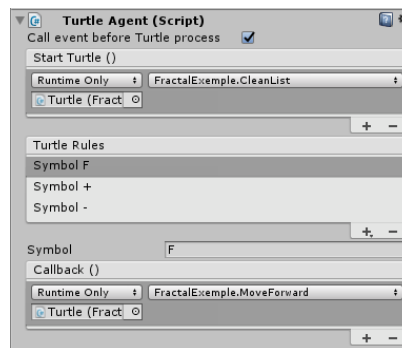


Figura 5. Interface de TurtleAgent com item selecionado

Q ⇒ QQIQ
[⇒ +QQI
] ⇒ QQ+QQ

Tabela II
CONJUNTO DE REGRAS DO L-SYSTEM

a tabela III. O cenário obtido com o axioma inicial de "QQ" com 8 gerações pode ser visto na figura 6.

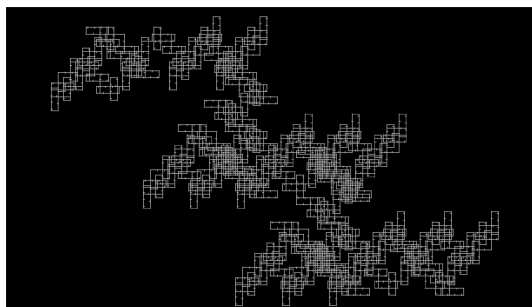


Figura 6. Cenário produzido na 8ª geração.

É fácil a configuração e implementação das regras usando o editor, o sistema de reescrita é bom para geração de cenários, mas necessita de algoritmos mais especializados para geração mais complexas.

A. Desempenho

Utilizando as regras de reescrita da tabela II na seção VI, foi medido o tempo de execução por comprimento do axioma, definindo 15 como o numero máximo de gerações os resultados estão presentes na tabela IV.

Q ⇒ Gera um quarto.
+ ⇒ Gira a direita a um ângulo de 90°.
- ⇒ Gira a esquerda a um ângulo de 90°.
[⇒ Salva a posição e rotação atual.
] ⇒ Volta para a ultima posição e rotação salva.

Tabela III
REGRAS DE INTERPRETAÇÃO DO TURTLEAGENT.

Comprimento do Axioma	Tempo(s)
32	0,0000142
124	0,0000293
472	0,0000917
25980	0,0046719
98792	0,0176053
1428512	0,2621754
20655832	03,7396957
78545636	14,1387742
298676752*	29,6070016

Tabela IV
TABELA COM O TAMANHO DO AXIOMA E O TEMPO PARA SER
PROCESSADO EM SEGUNDOS. *GERAÇÃO INCOMPLETA

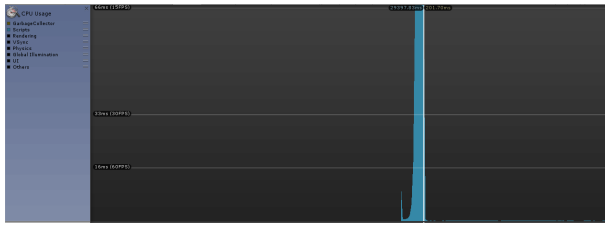


Figura 7. Profiler da Unity com o uso da cpu.

A ultima geração chegou a capacidade máxima suportada pelo stringbuilder, sua geração incompleta levou em torno de 34 segundos para ser realizada.

A figura 7 apresenta a tela do profiler na Unity sobre o uso da cpu durante os processos, aonde verifica-se a instabilidade de fps entre os processamentos, já na figura 8 tem o uso de memoria da ferramenta durante o processamento dos axiomas, chegando até 4,80 Gb alocados na memoria.

VII. CONCLUSÃO

No artigo foi descrito o desenvolvimento e a implementação do L-System no Unity através do asset denominado de LSystem2Unity, no qual dá aos desenvolvedores a possibilidade de aplicar o L-Sistemas em seus projetos com maior facilidade, desde criação de regras para o l-sistema, quanto ao interpretador TurtleAgent.

Durante o desenvolvimento, percebeu-se que é simples de utilizar, podendo protótipar rapidamente uma geração, definindo somente as regras de reescrita do LSystem e fazendo a ligação dos eventos no TurtleAgent com os métodos a serem utilizados pelo desenvolvedor.



Figura 8. Profiler da Unity do uso de memoria.

A ferramenta ainda possui certas limitações referente a quantidade de tipos de regras a serem utilizados, possuindo somente um sistema implementado, diminuindo as opções de diversificação aos desenvolvedores.

VIII. TRABALHOS FUTUROS

É planejado dar a ferramenta mais estruturas de regras, dando aos desenvolvedores uma maior variedade de opções nos desenvolvimentos de assets em seus jogos. Trazer mais funcionalidades ao editor do Unity, melhorando a utilização da ferramenta. Um ponto essencial é melhorar a performance, diminuindo os recursos de memória e demora de processamento das gerações em grande cadeias de caracteres.

A possibilidade da implementação para a produção de estruturas no editor, deixando os designers criarem conteúdos para os jogos, podendo otimizar e editar os elementos já produzidos.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Prusinkiewicz and A. Lindenmayer, *The Algorithmic Beauty of Plants*. New York, NY, USA: Springer-Verlag New York, Inc., 1990.
- [2] M. Fridenfalk, "Algorithmic music composition for computer games based on l-system," in *2015 IEEE Games Entertainment Media Conference (GEM)*, Oct 2015, pp. 1–6.
- [3] G. S. Etchebehere and M. A. Eliseo, "L-systems and procedural generation of virtual game maze sceneries."
- [4] M. Fridenfalk, "Application for real-time generation of virtual 3d worlds based on l-system," in *Cyberworlds (CW), 2015 International Conference on*. IEEE, 2015, pp. 73–78.
- [5] W. S. M. Santos¹ and S. do Lago Pereira, "Desenvolvimento de uma ferramenta para geração de fractais definidos por l-sistemas."
- [6] D. Shiffman, "Nature of code, chapter 8. fractals," <http://natureofcode.com/book/chapter-8-fractals/>, [Online; Acessado em 18/03/2018].
- [7] H. Abelson and A. A. DiSessa, *Turtle geometry: The computer as a medium for exploring mathematics*. MIT press, 1986.
- [8] J. Togelius, A. J. Champandard, P. L. Lanzi, M. Mateas, A. Paiva, M. Preuss, and K. O. Stanley, "Procedural content generation: Goals, challenges and actionable steps," in *Dagstuhl Follow-Ups*, vol. 6. Schloss Dagstuhl-Leibniz-Zentrum fuer Informatik, 2013.