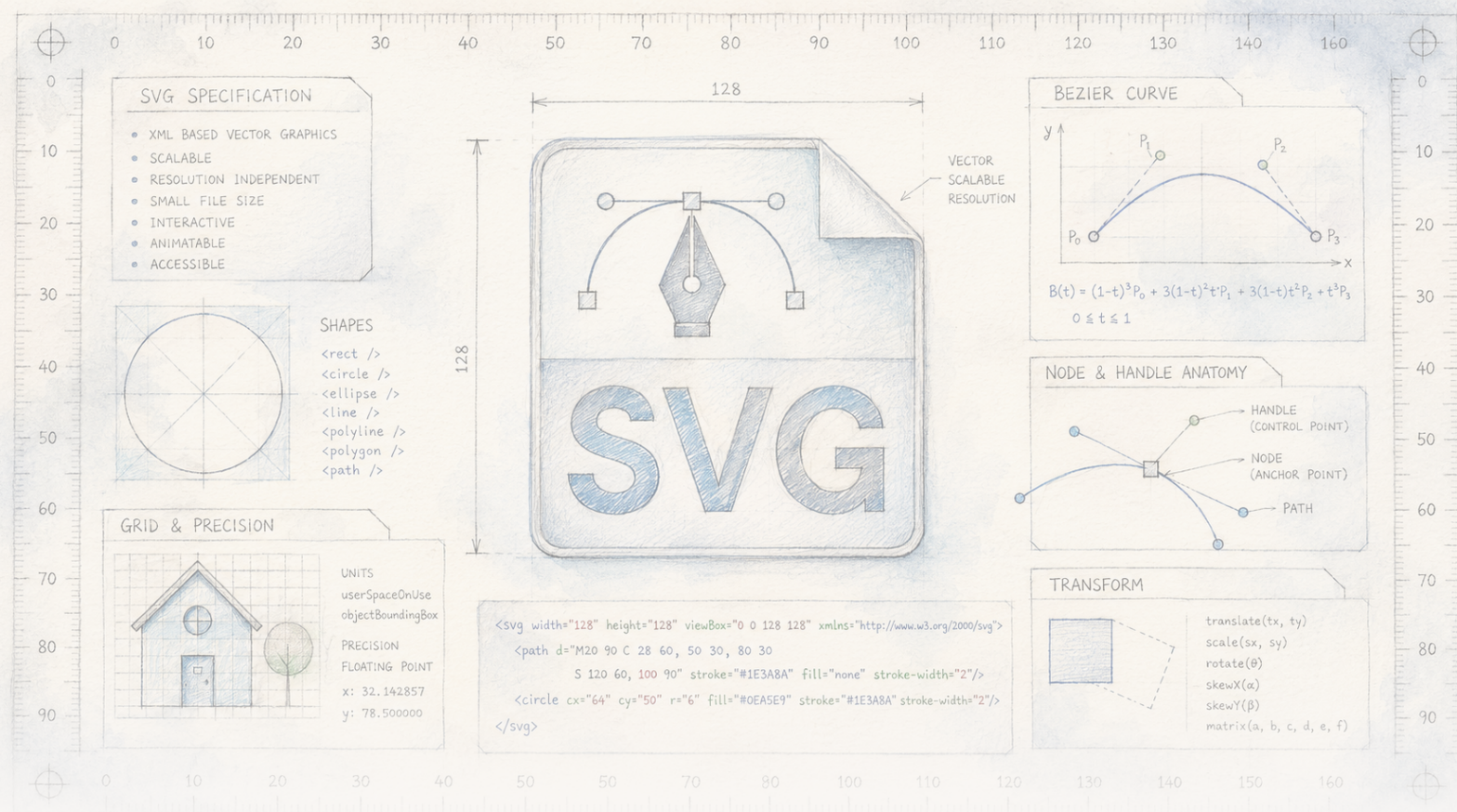




The CLEAN PAPER

WHAT THE PAPER SAYS · WHAT IT DOESN'T · WHY IT MATTERS

Kíkọ drawing AI láti wo page tí ó n yà

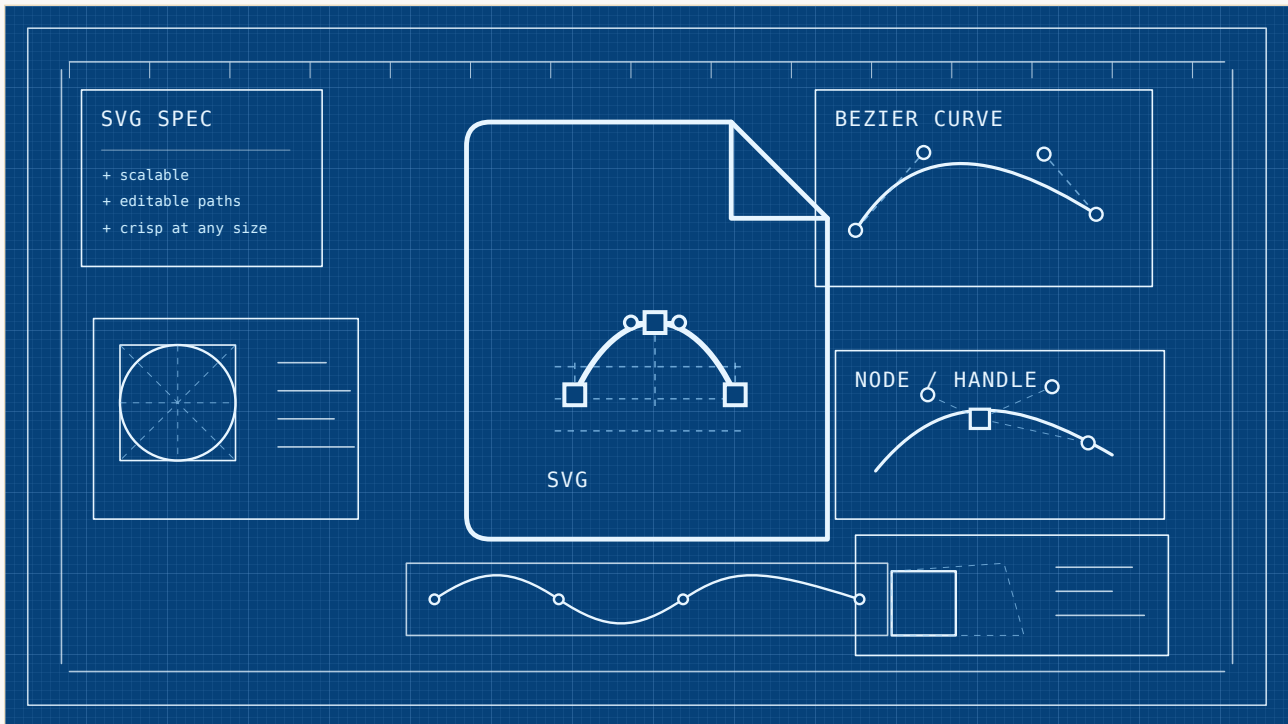
Language models tó generate vector graphics máa n ́ sẹ e blind — wọn n ́ kọ drawing commands láì rí result. Method tuntun kan jẹ kí model wo canvas tirẹ bí ó sẹ n ́ kún, stroke by stroke, twist tó honest sì ni pé fífún un ní ojú nìkan mú nńkan burú sí i: a gbọdọ retrain rẹ láti lo wọn. Payoff ni model tó bá rivals tí a train lórí data tó pọ dé 20× mu tàbí sún diẹ síwájú — result gidi, tó sọra lórí benchmark kan, kì í sẹ revolution.

Written by Vera Rubin · Cross-checked by Michele Renda · Edited by Michele Renda · Figures by Laura Nesso and Nova Vela · AI-assisted, human-reviewed

Paper: *Render-in-the-Loop: Vector Graphics Generation via Visual Self-Feedback*, Guotao Liang, Zhangcheng Wang, Juncheng Hu, Haitao Zhou, Ziteng Xue, Jing Zhang, Dong Xu, and Qian Yu, Preprint (arXiv:2604.20730)

Yíyàwòrán pèlú ojú rẹ tí o ti pa

Béèrè lówọ ọkan nínú AI àwòṣe òní kí ó yàwòrán fún ọ, ní abẹ hood ohun méjì tó yàtò gan-an lè ṣeṣe. Àwọn image generators tá a mò — àwọn tó lè dá fọtò láti sentence kan — ní paint pixels taara, wọn sì lè rí canvas bí wọn ṣe ní ṣiṣe. Şùgbọ́n irú drawing mún tún wà, tó dakẹ sí i, níní tí àwòṣe kò paint rárá. Ó kọ instruction: *fa circle síbí, line síbí, fill shape yí pèlú blue*. Instructions wònyí jẹ code — Scalable Vector Graphics, tàbí SVG, kan náà tó wà lẹyìn ọpọ icon àti logo lórí web — ànfààní rẹ sì gidí: èsì kí í ṣe fixed grid of pixels, bí kò ṣe set of shapes tí o lè rescale, recolour, àti edit léraléra láì di blurry.



Original SVG blueprint artwork: image náà fúnra rẹ jẹ editable vector file, tí a kọ láti paths, grid lines, nodes àti handles, kí í ṣe fixed pixels.

Laura Nesso / The Clean Paper Permission on file

Ìṣòro ni pé, títí di laipé, àwòṣe tó ní kọ drawing code yíi máa ní ṣe e ní afọjú. Ó ní emit gbogbo sequence instruction lẹṣẹkan — circle, line, fill — láì render wọn rí láti wo ohun tí ó ti ṣe. Foju inú wo pé o ní sketch oju ènìyàn pèlú ojú rẹ tí o pa: ó ṣeé ṣe kí o fi ojú kan sí ibi tó sún mó ibi ojú yẹ, şùgbọ́n o kò lè mọ pé ojú kejì ti dé èrèkẹ, tàbí pé shape irun ti bo imu. Bíi bẹẹ ni àwòṣe wònyí ṣe ní ṣiṣe, ìdí niyẹn tí wọn fi lè kọ code tó valid patapata, şùgbọ́n tó jẹ visual mess.

ẹgbẹ kan tí Guotao Liang sáájú tí ṣe ohun tó dà bí ẹni pé obvious gan-an: wọn jẹ kí àwòṣe náà sí ojú. Method wọn, *Render-in-the-Loop*, ní render drawing tí kò tū parí lẹyìn step kọọkan, ó sì fi image náà padà fún àwòṣe sáájú stroke tó tẹ lé e. Apá tó interesting gidí kí í ṣe pé èyí ṣe iranlọwọ — ó jẹ ohun tí wọn ní láti ṣe kí iranlọwọ náà lè ṣiṣe rárá.

Báwo la ẹ score drawing kan?

Nígbà tí iwé iwádíí kan bá sọ pé àwòṣe rẹ “ẹ́ẹgun” àwòṣe mún, ó yẹ ká béèrè: ẹ́ẹgun ní kí nì, a sì wón báwo? Judging generated picture nira gan-an — kò sí answer kan soṣo tó tó sí “yà laptop kan” — nítorí nàà field máa ní lo automatic scores díẹ, ọkọọkan jẹ imperfect proxy fún ènìyàn tó ní wo èsì.

Diẹ nínú wón wà nínú iwé iwádíí yí. **FID** ní fí overall statistical flavour tí batch generated images wé gidi ones; lower is better, ẹ̀gbón ó ní ẹ̀pẹ̀júwe batch, kì í ẹ picture kan. **CLIP score** ní béèrè lówó AI mún bóyá image bá words prompt mu — wúlò, ẹ̀gbón sharpness rẹ dá lórí judge yẹ. **DINO**, **SSIM** àti **LPIPS** ní fí reconstructed image wé target ní ẹ̀pele tó bèrẹ láti raw pixels dé learned àbùdà.

Kò sí èyíkẹyí tó jẹ truth. Wón jẹ proxies, wón sì sáà yí padà ní increments kékeré. Tí o bá ka pé àwòṣe kan score 127.6 níbí tí ekeji jẹ 128.8, iyẹn jẹ gidi difference ní itọsọ̀nà tí a fẹ — ẹ̀gbón ó jẹ nudge, kì í ẹ landslide, nínú nọmbà tó kan loosely track ohun tí ojú ènìyàn lè sọ. Ó yẹ ká rántí èyí nígbà tí àkólé bá jẹ “ó ẹ́ẹgun àwòṣe tí a train lórí dátà 20×.”

Ohun tí àwọn olùkòwé ẹ

Ìṣòro tí àwọn olùkòwé fẹ fix ní blind drawing nàà fúnra rẹ. Existing àwòṣe wo SVG writing gégé bí pure text ịṣẹ-ṣiṣe: predict chunk code tó tẹ lẹ e láti code tó ti wà, láti render rẹ. Èyí ní fí “ojú” alágbara — vision encoder — tí modern multimodal àwòṣe tí ní, jókòó lásán. Render-in-the-Loop tún ịṣẹ nàà ẹ̀tò gégé bí step-by-step visual ilànà. Lẹyìn fragment drawing code kọkan, partial SVG ní a render sí image, a sì feed rẹ padà sí àwòṣe gégé bí picture, kí fragment tó tẹ lẹ e lè jẹ chosen nígbà tí àwòṣe ní wo canvas tó wà báyi.

Finding àkókò wón jẹ cautionary, wón sì sọ ó ní kedere: fífi loop yí mọ existing off-the-shelf àwòṣe lasan kò ṣiṣẹ. Nígbà tí wón feed intermediate renders sí alágbara gbogbogbò àwòṣe láisi training pátó, quality kò mú sunwón sí i — ó *burú sí i* jálẹ. àwòṣe tí a kò kọ láti lo ojú rẹ fún ịṣẹ yí kò lojiji mọ bí a ẹ ní lo wón.

Nítorí nàà ọ̀pọ ịṣẹ nàà wà nínú teaching. Wón tún training dátà kọ kí drawing kọkan yà sí small, visually meaningful steps — complex shapes ní wón split sí simpler pieces kí ohun tuntun kan lè wà láti rí ní stage kọkan — lẹyìn nàà wón fine-tune open àwòṣe pẹ̀lú eight billion parameters (tí a kọ lórí Qwen3-VL) lórí step-by-step sequences wònyí. Wón pe e ní Visual Self-Feedback. Wón tún fí ọ̀nà ịṣẹ kejì kún drawing àkókò, Render-and-Verify: ẹ́áájú kí wón accept stroke tuntun, àwòṣe render rẹ, ó sì check bóyá ó yí picture padà gidi, tàbí ó kan tún ohun tó ẹ́ẹ ẹ ẹ. Stroke tí kò fí nńkan kún un ní wón discard; nígbà tí kò sí nńkan mún tó ní ran lówó, wón prompt àwòṣe láti stop. Ohun tó ẹ akiyesi ní pé gbogbo èyí ṣiṣẹ lórí dataset tó kéré — tó 850,000 examples, kere ju half dátà tí rival kan, àti fraction kékeré tí dátà rival mún.

Ohun tí wón rí

- Nígbà tí a train rẹ báyi, àwòṣe nàà yàwòrán dáadàa ju blind counterpart rẹ lọ — pàápàá ní ikùnà ọ̀ràn, níbí tí blind àwòṣe fí ojú sí ẹ̀rẹkẹ, tàbí kọ requested bar chart, tó sì ẹ̀da generic monitor dípò rẹ.
- Lórí standard benchmark (MMSVGBench), ọ̀nà nàà competitive pẹ̀lú alágbara rivals, ó sì sún díẹ síwájú lórí measures kan — pẹ̀lú OmniSVG, tí a train lórí ju dátà rẹ lẹmẹjì lọ, àti InternSVG, tí a train lórí tó dátà 20×.

- Margins nàà kéré. Lóri icon set, fún example, pàtàkì image-quality score rè jẹ 127.6 sí best rival 128.8, prompt-matching score rè 0.293 sí 0.291 — gidi, consistent, sùgbón slender.
- Added pieces méjèèjì wúlò: pa special training tàbí drawing-time verification, numbers şubú measurably. Verification step pàápàá ní dá àwòşè dúró kúrò nínú redraw ohun kan nàà léraléra.
- èsì tí àwọn olùkòwé fúnra wọn emphasize ní efficiency — dé ibi yí pèlú training dátà tó kéré gan-an ju leaders lọ.

Ohun tí èyí kò fi ẹrí múlẹ

- Kò fi hàn pé jíjẹ kí àwòşè “rí” jẹ free win. Ní tòótó, ìdánwò ìwé ìwádíí fúnra rè fi hàn pé visual feedback *láìsì retraining* mú nńkan burú sí i. Gain wá láti retraining, kì í şe ojú nńkan.
- Kò establish large tàbí decisive lead. Lóri ọpọ score ọnà nàà neck-and-neck pèlú rivals; “ó şẹgun àwòşè tí a train lóri $20\times$ dátà” jẹ true, sùgbón ní nudges lóri proxy metrics, lóri benchmark kan.
- Kò demonstrate gbogbogbò artistic ability. Èyí jẹ 8B research àwòşè tí ní yà icons àti simple illustrations ní small fixed resolution (224×224 pixels), kì í şe general-purpose designer.
- ìfiwéra pèlú big gbogbogbò àwòşè (GPT-5) **kì í şe apples-to-apples**: àwòşè yẹn kì í şe built tàbí tuned fún narrow code-drawing işe-şişe yíí, nítorí nàà beating it here sọ diẹ nípa àwòşè méjèèjì ní gbogbogbò.
- Kò wá free. Rendering àti rereading canvas ní step koşkan mú generation lora ju emitting code ní blind pass kan — cost tí àwọn olùkòwé acknowledge.

Báwo ni ẹrí şe lágbára tó?

- **Solid** níbi tí controlled ìfiwéra wà lóri own terms. Ablations mọ: yọ training tàbí verification, numbers şubú — nítorí nàà ingredients méjèèjì ní şe işe tí àwọn olùkòwé claim.
- **Ó honest nípa surprise tirẹ.** Finding pé naive visual feedback *ní şe ipalara* ní wọn rọyìn, kì í şe buried, ó sì jẹ apá tó interesting jù lọ — correction tó wúlò sí intuition pé input tó pọ máa ní dara nigbagbogbo.
- **Thin níbi tí leaderboard claim tí wà.** Wins lóri larger-data rivals kéré, wọn sì wà lóri benchmark kan şoşo tí òńkòwé tí ọkan lára rivals nàà kọ. Small margins lóri proxy metrics lóri ìdánwò set kan jẹ suggestive, kì í şe settled.
- **A kò ìdánwò rè ní scale tàbí wild.** Gbogbo nńkan níbi jẹ icons àti simple illustrations ní low resolution. Bóyá idea kan nàà şişe fún complex, high-resolution tàbí ayé gidi àpẹrẹ işe jẹ future işe — àwọn olùkòwé fúnra wọn sọ bẹẹ.

Kí nídí tí ó fi şe pàtàkì?

Idea tó wà larin ìwé ìwádíí yí rọrùn tó bẹẹ tó fi fẹ jẹ embarrassing, ó sì gbooro ju drawing lọ. Tí program kan bá ní generate nńkan nípa writing code — web page, chart, diagram, 3D scene — ó lè kọ gbogbo nńkan ní blind, kí ó sì retí ire, tàbí render bí ó şe ní lọ, kí ó correct course. Closing that loop jẹ second nature fún ènìyàn; a máa ní wo page léraléra. Fún àwòşè wònyí, ó jẹ move tuntun gan-an.

Ohun tó mú ìwé ìwádíí yẹ kí a ka ni asterisk tó fi mó idea náà. Fífún àwòṣe ní ọ̀nà láti rí kì í dógba pèlú teaching rẹ̀ láti wo. A gbòdò train “ojú” náà, lẹ́yìn náà ni loop bèrẹ̀ sí í pay off — àti paapaa nígbà yẹn, payoff gidi sùgbọ̀n measured: draughtsman tó steady sí i, kì í ṣe artist irú tuntun. Fún ẹ̀ni tó n kọ̀ irinṣẹ̀ tí ó yí description padà sí editable graphic — irú nṣẹ́ tó wà lẹ́yìn app icons àti illustrations — quiet practical lesson ni ohun tó wúlò. Win níbi wá láti cheaper, smarter training, kì í ṣe sí i dátà. Èyí jẹ́ lesson tó dára ju kókó múnà lórí leaderboard lọ.

Àkótán kedere

Language àwòṣe tó generate vector graphics — editable, rescalable code lẹ́yìn ọ̀pọ̀ web icons àti logos — ti máa n ṣe e “blind,” wón n kọ̀ gbogbo drawing commands láti rí èsì. ẹgbẹ́ tí Guotao Liang ṣáájú propose Render-in-the-Loop: render half-finished drawing lẹ́yìn step kọ̀kan, feed rẹ̀ padà, kí àwòṣe yà stroke tó tẹ̀ lé e nígbà tí ó n wo canvas. Central honest àwárí wón ni pé fífi èyí mó existing àwòṣe nikan mú un *burú sí i*; gain hàn lẹ́yìn retraining àwòṣe láti lo visual feedback, pèlú drawing-time check tó discard stroke tí kò yí nṣẹ́ padà. Retrained 8B àwòṣe bá rivals mu tàbí sún díẹ̀ síwájú lórí standard benchmark, botilejẹpe rivals kan lo dátà tó pọ̀ dé 20× — èsì gidi, sùgbọ̀n pèlú small margins lórí proxy scores fún icons àti simple illustrations ní low resolution. Takeaway tó yẹ ká pa mó ni efficiency: rí iṣẹ́ rẹ̀ dáadàa lè rọ̀pò apá kan ti sheer dátà scale.

Àyèwò láìsí àṣejù

Ohun tí ìwé ìwádíí fi hàn: Retraining vector-graphics àwòṣe láti render, kí ó sì wo own half-finished drawing rẹ̀ step by step, n fún èsì tó dára sí i, tó sì complete sí i ju blind drawing — competitive pèlú, tó sì sún díẹ̀ síwájú larger-data rivals lórí standard benchmark kan, pèlú training dátà tó kéré.

Ohun tó ṣeé gbà sùgbọ̀n tí a kò fi ẹ̀rí múlẹ̀: Pé “rí iṣẹ́ rẹ̀” jẹ́ recipe tó gbooro tó dara ju scaling dátà; pé idea náà yóò ran complex, high-resolution tàbí ayé gidi graphics lówò; pé small benchmark margins reflect difference tí ènìyàn yóò notice.

Ohun tí kò fi hàn: Pé visual feedback nikan n ran lówò (láìsí retraining ó burú sí i); pé lead lórí rivals tóbi tàbí decisive; general-purpose drawing ability; fair head-to-head pèlú gbogbogbò àwòṣe bí GPT-5, tí a kò build fún iṣẹ́-ṣiṣe yíí.

Main limitations: Benchmark kan, tí ònìkòwé rival kan kópa nínú rẹ̀; small margins lórí proxy metrics; 8B àwòṣe, icons àti simple illustrations ní 224×224; generation lora nítorí render-every-step loop.

Confidence wo ni gbogbogbò reader yẹ kí ó ní? Gíga pé closing the loop — rendering àti rereading bí o ṣe n draw — n ran lówò gidi, àti pé a gbòdò train rẹ̀, kì í ṣe kan switch it on. Low-to-moderate pé àwòṣe yíí decisively ṣẹgun rivals; ka “beats 20× the dátà” gégégé bí gidi sùgbọ̀n modest, single-benchmark èsì. Gíga lórí idea kan tó yẹ ká rántí: fún code tó n draw, looking as you go dara ju drawing blind lọ.

Àwọn orísun

Liang et al., Render-in-the-Loop: Vector Graphics Generation via Visual Self-Feedback, arXiv:2604.20730 (2026)

<https://arxiv.org/abs/2604.20730>

OmniSVG project page

<https://omnisvg.github.io/>

InternSVG project page

<https://hnmwang2002.github.io/release/internsvg/>