

Tendo-se a necessidade de automatizar o processo de criação de animações foi desenvolvido uma linguagem que produz todos os quadros de uma animação através da interpretação da descrição feita pelo usuário de somente os quadros-chaves da mesma. Foi levado em consideração ferramentas previamente desenvolvidas, um modelador de objetos e um renderizador de cenas. A linguagem desenvolvida permite que se descreva primeiramente todos os parâmetros das câmeras, luzes e objetos, ou grupos destes, num quadro-chave e posteriormente somente as modificações necessárias nestes parâmetros nos quadros-chaves seguintes. A linguagem também permite a 'metamorfose' de objetos. Para atingir estes objetivos o programa da linguagem faz a interpolação dos parâmetros modificados entre quadros-chaves e a interpolação dos pontos visuais de dois objetos quando for solicitado a 'metamorfose' entre estes. Seguindo a filosofia do nosso grupo de pesquisa o programa da linguagem foi desenvolvida em linguagem C, com a preocupação com a sua portabilidade, sendo já compilada em vários tipos de ambientes. Também foi tomado o cuidado de se tornar a linguagem facilmente extensível no futuro, de maneira a poder acompanhar o. evolução das pesquisas. FAPERGS