

005

VISUAL - VISUALIZADOR ARAMADO. *Roberto G. Rodrigues e Ivânio Benvenuti, Soraia R. Musse.* (Departamento de Ciência da Computação, Centro de Ciências Exatas, Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS).

O VISUAL é uma ferramenta de auxílio no desenvolvimento de animações ou mesmo na geração de imagens renderizadas. É uma ferramenta completa, isto é, exerce funções úteis para o usuário por si só, mas ele é mais útil quanto utilizado em conjunto com mais duas ferramentas: O ANIMA e o CONVER. O VISUAL funciona à partir da leitura de dois arquivos de descrição (texto). Um arquivo de descrição de cena (.CEN) que identifica objetos e suas respectivas instâncias num dado momento, e também um arquivo de descrição de objetos (.OBT). O Visual desenha cena a cena. Cada arquivo .CEN descreve uma cena na tela, portanto se uma animação tiver 30 cenas haverá 30 arquivos .CEN (xxx1.cen, xxx2.cen, xxx3.cen, ..., xx30.cen). O visual também permite executar comandos tipo “próximo”, “anterior”, “frente”, “trás”, “início”, “roda”, “para” em um ambiente amigável com botões e mouse. O VISUAL desenha as cenas em aramado para que haja maior velocidade e a animação possa ser visualizada mais suavemente. Essa ferramenta é especialmente indicada para o desenvolvimento de filmes em *Ray-Tracing*, onde a geração de imagens (cenas) é, apesar de apresentar uma melhor qualidade, muito lenta. É importantíssimo que antes de se disparar a geração de qualquer cena, tenha-se uma prévia de como ficaria uma animação ou uma cena, para que não se percam horas na renderização para saber se algo está certo ou errado. Em suma, o VISUAL pode e deve ser usado tanto no desenvolvimento de cenas isoladas, como também no desenvolvimento de animações completas (FAPERGS).