

Índice

<u>INTRODUÇÃO</u>	1
APRESENTAÇÃO DA INVESTIGAÇÃO	2
ESTRUTURA DO PROJECTO	2
PERTINÊNCIA DA INVESTIGAÇÃO	2
QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO	3
OBJECTIVOS DA INVESTIGAÇÃO	3
<u>CAPÍTULO I: AS TECNOLOGIAS NO PANORAMA ACTUAL DA ANIMAÇÃO</u>	5
1. O CONTEXTO E O INÍCIO DE UM NOVO ESPECTADOR	6
2. CGI: UM CAMINHO ENTRE O CINEMA E OS VIDEOJOGOS	8
3. UM ESPECTADOR ALFABETIZADO E A BANALIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS	10
4. O HIPER-REALISMO	12
4.1. UMA OBCESSÃO CRESCENTE?	12
4.2. UNCANNY VALLEY E SYNTHESPIANS COMO CONSEQUÊNCIA	14
4.3. UMA CONTEXTUALIZAÇÃO: DOS IRMÃOS LUMIÈRE A "THE FINAL FANTASY"	16
<u>CAPÍTULO II: TELE-SOFIA: UMA ANIMAÇÃO DIGITAL COM RAÍZES NA ANIMAÇÃO TRADICIONAL</u>	21
1. TELE-SOFIA: O CONTEXTO	22
2. OBJECTIVOS	22
3. ARGUMENTO	23
5. DE PREMONIÇÃO A TÍTULO DA ANIMAÇÃO	26
6. TELE-SOFIA: METODOLOGIAS E PROCESSO	27
<u>CAPÍTULO III: TELE-SOFIA: A VERSATILIDADE DAS TECNOLOGIAS</u>	37
1. ROTOSCOPIA: ENTRE A CONTROVÉRSIA E ACEITAÇÃO GLOBAL	38
2. PINTURA DIGITAL	42
3. MODELAÇÃO 3D	50
<u>CONCLUSÃO</u>	53
<u>GLOSSÁRIO</u>	57
<u>BIBLIOGRAFIA</u>	59