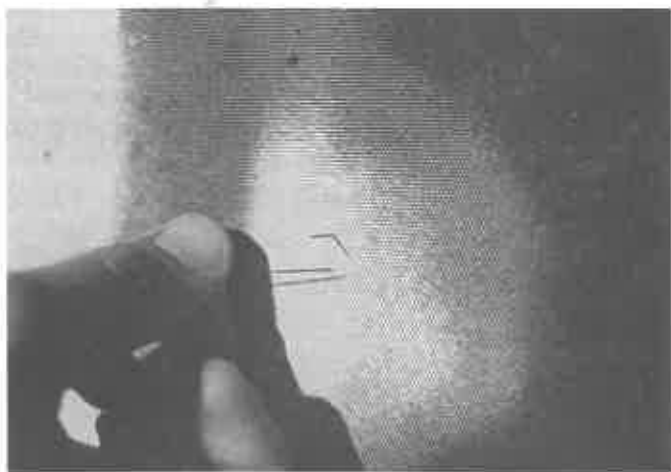


## Índice



## **1 – CINEMA SEM ACTORES – NOVAS TECNOLOGIAS DA ANIMAÇÃO CENTENÁRIA (página 5)**

### **2 - A ANIMAÇÃO TRADICIONAL - (página 9)**

- 2.1.O conceito de animação. (11)
- 2.2.A imagem-a-imagem e as origens do cinema de animação. (12)
  - 2.2.1.O movimento. (12)
  - 2.2.2.Origens do cinema de animação. (13)
  - 2.2.3.A imagem-a-imagem. (15)
- 2.3.Suporte filme e a eterna dinâmica de mudança. (17)
- 2.4.Técnica, técnicas e animação. (19)
  - 2.4.1.A técnica de animação. (19)
  - 2.4.2.As técnicas da animação. (22)
  - 2.4.3.As técnicas que mais sofreram o envolvimento com as novas tecnologias. (25)
- 2.5.Uma arte para grandes audiências. (37)

### **3 - AS NOVAS TECNOLOGIAS NO TRABALHO DO ANIMADOR (página 43)**

- 3.1.A informática ao serviço da pesquisa gráfica. (45)
  - 3.1.1.O “story-board”. (46)
  - 3.1.2.O “layout”. (47)
- 3.2.O “animático”. (49)
- 3.3.O “line-test”: (51)
  - 3.3.1.O procedimento tradicional. (51)
  - 3.3.2.O registo videográfico. (52)
  - 3.3.3.O suporte informático. (54)
  - 3.3.4.O som e o desafio da sincronização labial. (56)

- 3.3.4.1.A a informática possibilitadora de novos métodos de sincronização. (57)
- 3.4.A animação - a fase do trabalho do animador que ainda resta mais distante das novas tecnologias. (58)

#### 4 - AS NOVAS TECNOLOGIAS NO DESENHO ANIMADO (página 61)

- 4.1.O Crescente Mercado do Desenho Animado. (63)
- 4.2.A Tecnologia do Desenho Animado Tradicional. (64)
- 4.3.As Novas Tecnologias no Desenho Animado. (67)
- 4.4.A Animação para Cinema ou Televisão. (71)
- 4.5.A Tecnologia de Registo em Suporte Filme/Vídeo das Animações Inforgráficas. (72)

#### 5 - AS NOVAS TECNOLOGIAS NA ANIMAÇÃO DE VOLUMES (página 75)

- 5.1.A robotica ampliadora do trabalho de câmara na animação de volumes. (78)
- 5.2.O laser como apontador no trabalho de volume. (81)
- 5.3.A tecnologia da imagem digitalizada e da imagem vídeo no apoio à animação em filme. (82)
- 5.4.A animação de volume em suporte vídeo. (84)

#### 6 - AS NOVAS TECNOLOGIAS NA ROTOSCOPIA (página 87)

- 6.1.A Rotoscopia com base na imagem filme. (89)
- 6.2.A nova rotoscopia com base em imagem digital. (92)

#### 7 - A AUTONOMIZAÇÃO DA ANIMAÇÃO 2D DE BASE INFORGRÁFICA (página 97)

- 7.1.O trabalho da intervalação na animação por computador. (100)
- 7.2.A animação por "morphing" e "warping". (103)
- 7.3.O espaço dos efeitos. (105)

#### 8 - AS NOVAS TECNOLOGIAS NO TRABALHO DE MONTAGEM DE IMAGENS EM MOVIMENTO (página 107)

- 8.1.A montagem tradicional em película cinematográfica. (109)
  - 8.1.1.O "Keycode". (110)
- 8.2.A chegada dos telecinemas e os novos processos de montagem filme. (110)
- 8.3.A passagem da fronteira cinema - computadores - cinema. (111)
- 8.4.A montagem videográfica "on-line" e "off-line". (112)
- 8.5.A informática na montagem de imagens em movimento. (114)

- 8.5.1.A manipulação da imagem digital. (115)
- 8.5.2.A edição “on-line” a partir de discos duros. (117)
- 8.5.3.O “software” e o “hardware” disponível. (117)

## 9 - AS NOVAS TECNOLOGIAS NO TRABALHO DE SONORIZAÇÃO (página 121)

- 9.1.O “TimeCode” como base de todos os sistemas de sincronização imagem/som. (125)
- 9.2.Os novos suportes de som - o som digital. (128)
  - 9.2.1.O MIDI. (129)
  - 9.2.2.Os “samplers”. (131)
- 9.3.A construção do som para a imagem a produzir ou preexistente. (133)
- 9.4.A construção do som ao longo da montagem imagem/som. (135)
- 9.5.As novas tecnologias na construção das bandas áudio. (137)

## 10 - SUPORTE DIGITAL (página 141)

- 10.1.A chegada dos novos suportes de fruição individual. (144)
  - 10.1.1.Os novos suportes CD-ROM, CDI e DVD. (145)
  - 10.1.2.O espaço da “Internet”. (146)
  - 10.1.3.O espaço da televisão digital. (147)
  - 10.1.4.Os desafios da interactividade e dos conceitos de jogo. (149)
  - 10.1.5.A nova métrica do trabalho do animador - qualitativamente regressiva. (150)
- 10.2.As dimensões da “estereoscopia”, da “realidade virtual estereoscópica” e da “holografia”. (150)
- 10.3.A produção de séries televisivas em imagem virtual. (153)
- 10.4.A continuidade da animação tradicional, sempre segura no filme de autor, na publicidade e onde a componente gráfica tem um papel fulcral. (154)

## 11 - UM FUTURO ENTRE A INVESTIGAÇÃO E AS APLICAÇÕES (página 157)

- 11.1.A tecnologia “MOCAP”. (160)
- 11.2.Os “Cenários Virtuais”. (161)
- 11.3.O “Lip-sync”. (164)
- 11.4.Um “line-test” para a animação tridimensional de imagem real. (166)
- 11.5.Um futuro. (168)

## BIBLIOGRAFIA (página 169)

## AGRADECIMENTOS (página 175)