



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Caio Ribeiro Motter
DesignLab - UFSC
05/03/2018-04/07/2018

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Caio Ribeiro Motter

Matrícula: 14201962

Habilitação: Design de animação

E-mail: caioribeimotter@gmail.com

Telefone: (48)999171127

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: Design Lab

Período Previsto: 03/05/2018 - 04/07/2018

Período referente a este relatório: 03/05/2018 - 27/06/2018

Supervisor/Preceptor: Flávio Andalo

Jornada Semanal/Horário: 20h

Assinatura da concedente (ou representante):



Assinatura do supervisor/concedente.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Estudar e desenvolver a pesquisa para uma animação em 3D que seja interessante tanto para crianças quanto para adultos.

Objeto(s) do estágio: animação 3D

Programa de atividades (PAE): Modelagem, pesquisa, animação, texturização, estudo de ferramentas.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: Laboratório de animação.

O que foi abordado no estágio: pesquisa, modelagem, estudo de ferramentas voltados para animação 3D

Atuação na área gráfica: Animação

Atuação na área informatizada (mídias): Vídeos e imagens

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: Computadores e cadeiras confortáveis para trabalhar

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Laboratório totalmente dedicado a animação

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: Laboratório

Data do início do estágio: 05/03/2018

Data de encerramento do estágio: 04/07/2018

Carga horária diária: 4h

Horário diário do estágio (entrada e saída): 13h-17h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Flávio Andaló

Formação e cargo: Mestre em Design e Expressão Gráfica

Contatos (telefone/e-mail): fla2@uol.com.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

DEPARTAMENTO DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL

Endereço: 2º andar do prédio da Reitoria, Rua Sampaio Górgens, s/nº, Trindade - Florianópolis
Fone +55 (48) 3721-6446 / (48) 3721-9256 | <http://portal.estagios.ufsc.br> | dp_progrod@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2003160

O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof.(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) Luciano Patrício Souza de Castro, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.528/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Caio Ribeiro Motta, CPF 064.407.799-00, telefone 4899171127, e-mail caio_motta@hotmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 14201962 no Curso de Design na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CUN/11 e das normas do Curso, acertam o que segue:

- Art. 1º:** O presente Termo de Compromisso de Estágio (TCE) está fundamentado no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) vinculado à disciplina EGR7198.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) Flávio Andaló, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º:** A jornada semanal de atividades será de 20 horas (com no máximo 4 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) DesignLab, de 05/03/2018 a 04/07/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Flávio Andaló.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº 01820000838 da seguradora Gente Seguradora S.A. (CNPJ 90.180.805/0001-02).
- Art. 5º:** O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.
- Art. 6º:** O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.
- Art. 7º:** O estágio poderá ser rescindido a qualquer tempo por meio de Termo de Rescisão, observado o recesso do qual trata o artigo 9º deste TCE.
- Art. 8º:** O(A) estagiário(a) realizará o presente estágio sem remuneração.
- Art. 9º:** O(A) estagiário(a) tem direito a 10 dias de recesso, a ser exercido durante o período de realização do estágio, preferencialmente durante férias escolares, em período(s) acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista, o número de dias será proporcional e deverá ser usufruído durante a vigência do TCE ou pago em pecúnia ao estudante após sua rescisão.
- Art. 10º:** O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a UFSC, desde que observados os itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo: conduzir-se com ética profissional; respeitar as normas da UFSC, respondendo por danos causados pelo inobservância das mesmas, e submeter-se à avaliação de desempenho.
- Art. 12º:** As partes, em comum acordo, firmam o presente TCE em 4 vias de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2003160

Durante a vigência do TCE, o(a) estudante desenvolverá as seguintes atividades:

Concept de personagens, storyboard, modelagem 3D, animação 3D, refinamento, texturização, captura de movimento, edição de áudio.

Local e Data:

_____ de _____ de _____

Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira - Diretor(a) do DIP -
PROGRAD - UFSC

Flávio Andaló - Prof.(a) Orientador(a) e Supervisor(a) no local de Estágio

Luciano Patrício Souza de Castro - Coord. Estágios do Curso - UFSC

Caio Ribeiro Motta - Estagiário(a)
Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador de Estágios em Design
CCE/UFSC
Portaria nº 005/2018/CCE

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 2

2.1 QUADRO CONTENDO:

a) Cronograma com as atividades (projetos) nos quais houve a participação do estagiário (preferencialmente relacionando as datas ou períodos de realização);

b) Tarefas (estabelecidas no PAE) desempenhadas pelo estagiário em cada atividade (projeto) e as horas de trabalho para cumprimento de cada tarefa

c) Se necessário, uma relação complementar de atividades não relacionadas diretamente ao PAE que tenham consumido parcela de tempo representativa em relação à carga horária do estágio.

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
1	Instalação dos programas que seriam utilizados
2	Apresentação do Tema/Objetivos da pesquisa/Justificativa da pesquisa
3	Definir Metodologia
4	Pesquisas
5	Pesquisas
6	Pesquisas
7	Análise e síntese das pesquisas
8	Modelagem dos objetos e casas
9	Modelagem dos objetos e casas
10	Modelagem dos objetos e casas
11	Aplicação da ferramenta Toon Shading nos modelos
12	Aplicando a pesquisa na textura e modelagem
13	Aprendendo nova ferramenta do 3DS Max Toon Shading
14	Iluminação e organização dos objetos no cenário
15	Desenvolvimento do relatório
16	Desenvolvimento do relatório

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

APRESENTAÇÃO DO TEMA

A animação como a conhecemos hoje tem uma grande influência de Walt Disney, que com suas criações e ideias revolucionárias, marcou as gerações de produtores e animadores que vieram após ele. Ainda hoje é uma referência e um modelo a ser estudado. As técnicas por ele e seu estúdio apresentadas, o modo como objetos e animais criaram vida, e como eles se tornaram queridos, tanto pelo público infantil quanto jovens e adultos.

Com o avanço da tecnologia e computação gráfica, o que antes era produzido apenas em 2D, passou a ser pensado em 3D. Os estúdios Disney e Pixar se tornaram referência nesse tipo de animação, mas logo vieram outros como DreamWorks e 20th Century Fox Animation para se juntar a eles nesse modo de produção. Com a vinda desses estúdios para a animação 3D, mesmo os estúdios já conceituados se viram desafiados a evoluir e desenvolver cada vez mais sua animação.

Um público alvo específico não era mais o suficiente, fazer animações para crianças não garantia que seus pais as levariam para assistir nos cinemas, uma animação só para adultos não possibilitava aos pais levarem seus filhos para assistir com eles. Com isso foram feitos estudos e desenvolvida técnicas para criação de animações que fossem interessantes e atrativas tanto a um público como ao outro.

b) AÇÃO 2:

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Desenvolver uma animação colocando em prática as características que a tornam, mesmo sendo uma história infantil, atrativa a crianças, jovens e adultos.

Objetivos Específicos

- Pesquisar o que atrai crianças e adultos a assistirem animações.
- Utilizar uma parábola contada pelo inglês Charles Spurgeon , como história base.
- Modelar cenário, objetos, personagens dentro do estilo e características observados na pesquisa.
- Desenvolver uma animação contando a história da parábola .

JUSTIFICATIVA

Filmes de animação têm feito cada vez mais sucesso tanto entre crianças como jovens e adultos nos últimos anos, igualando ou passando a arrecadação de Live Actions em cinemas. Um exemplo disso é Frozen , o qual fez tanto sucesso que gerou em uma arrecadação maior do que Capitão América: Guerra Civil4 , e gastando menos da metade na produção.

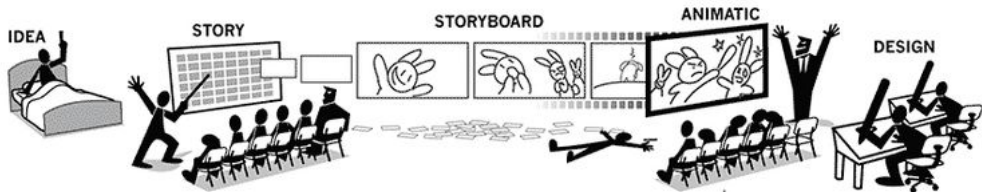
A animação 3D tem feito cada vez mais sucesso nos cinemas e entre o público em geral, como podemos observar os últimos ganhadores dos maiores prêmios do cinema como o Oscar e o Globo de Ouro. Além de aplicar técnicas como captura de movimento que aceleram o processo e barateiam a produção. Durante os projetos da faculdade aprendemos e colocamos em prática muitas das técnicas mencionadas acima, e esse projeto de conclusão de curso visa também a aplicação dessas técnicas.

Esse PCC busca aplicar a animação 3D em uma área que cresce cada mais que é o ensino a distância e o homeschooling . Uma animação com teor educativo e sendo atrativa tanto para crianças como adultos, proporciona um ambiente de aprendizado mais divertido e atrativo. Tendo isso em vista que foi proposta essa ideia de projeto.

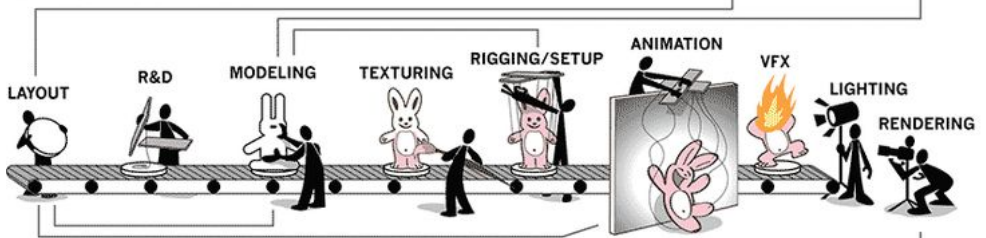
c) AÇÃO 3:

METODOLOGIA PROJETUAL

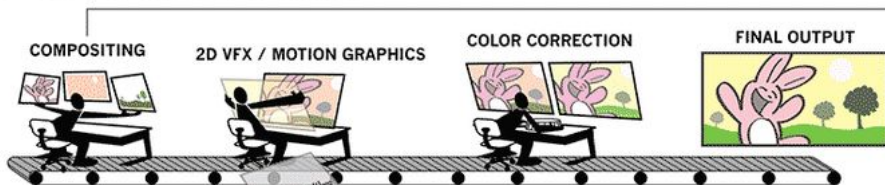
PRE-PRODUCTION



PRODUCTION



POST-PRODUCTION



Como esse projeto tem como objetivo a aplicação de uma pesquisa em uma animação, a metodologia escolhida foi a de Leonard Bruce Archer (1922 – 2005), a Systematic Method for Designers com alguma adaptação para se adequar melhor ao projeto.

Por se tratar de principalmente uma pesquisa e após isso a aplicação em uma animação, uma metodologia linear foi a que mais se enquadrava nas necessidades do projeto, onde para fazer a próxima etapa é preciso ter terminado a etapa anterior e não preciso voltar na anterior.

Para esse projeto vão ser abordadas as seguintes etapas:

- Problematização – Definir qual o problema que a pesquisa se proporrá a resolver e como aplica-la em uma animação.
- Coleta de Dados – Buscar em artigos e pesquisas de jornais, revistas, blogs, informações que se sustentem e deem uma, suporte a outra, para chegar a uma uniformidade de opiniões e dados.
- Análise – Analisar as informações recolhidas da pesquisa e ver quais são possíveis de serem adaptadas para a solução do problema.
- Síntese – Definir o character design, render a ser utilizado, texturas, cores, e o universo em que será inserida a animação com base nos resultados da análise.
- Desenvolvimento – Aplicação de tudo que já foi observado nas etapas anteriores na própria animação, modelagem dos personagens e cenário, que serão todas especificadas como sendo um dos pontos principais desse projeto.
- Comunicação – A própria animação final será o resumo e aplicação da pesquisa. O que foi pesquisado e analisado será demonstrado nos próprios elementos da animação.

d) AÇÃO 4:

PROBLEMATIZAÇÃO

Tendo como base a frase de C. S. Lewis, “Estou quase inclinado a definir como um cânone que uma história infantil que é apreciada apenas por crianças não é uma boa história infantil. As boas permanecem. Uma valsa que você só consegue gostar quando está dançando é uma valsa ruim” , surgiu o questionamento das animações. Nos últimos anos, mais e mais as animações têm sido desenvolvidas tanto para o público infantil quanto para o público adulto.

Várias perguntas vieram a mente quando li essa frase e pensei na aplicação para a área da animação. Tais como:

Como uma animação infantil pode ser atrativa para adultos?

O que faz um adulto gostar das mesmas coisas que uma criança gosta?

Será que são os mesmos elementos que atraem tanto crianças como adultos a assistirem animações?

O que precisa ter em uma animação para que ela seja apreciada por ambos os públicos?

Por que algumas animações que parecem ter os mesmos elementos que outras não fazem tanto sucesso para esses públicos?

São essas perguntas e outras perguntas que tentarão ser respondidas na fase de Coletas de Dados e depois aplicadas na animação. Mas para isso será necessária uma história para que possa ser aplicada essas respostas. A história escolhida previamente foi uma parábola que tem seu principal público crianças. Essa parábola foi contada em uma pregação do inglês Charles Spurgeon para sua congregação e procuro aplica-la aos dias atuais junto com a proposta de ser agradável tanto a crianças como adultos.

e) AÇÃO 5:

COLETA DE DADOS E ANÁLISE

Animações nunca tiveram o objetivo de serem feitas somente para crianças. No começo do século XX quando Walt Disney começou a produzir animações, elas não eram nem apreciadas por crianças. No começo eram apresentadas em locais pouco visitados por crianças e por serem em preto e branco e sem falas também contribuiu para que elas não tivessem esse interesse de assistir. Mas o que mudou para que hoje o público fosse focado nas crianças?

Com a vida cada vez mais agitada e tempos em que parar na frente de uma televisão virou luxo para adultos em geral, o público que mais ficou presente e que desfruta desses meios são as crianças. Elas que gastam horas vendo seus programas na televisão e que pedem para seus pais as levar para ver tal filme. Tendo isso em vista não é de se estranhar que as animações têm se voltado cada vez mais a crianças. Outro ponto também é que estúdio que estão começando agora não tem investimento para fazer filmes de grande qualidade com os do estúdio Disney, Dream Works, e como crianças não são tão críticas quanto a história e qualidade da animação, é um bom público para se investir. Isso é verdade quando não se trata de filmes para cinemas e longa metragens.

O que tem de tão diferente entre séries, e um filme de longa-metragem?

Vamos analisar cada um dos modelos levando em conta as seguintes características, periodicidade, orçamento, equipe de produção, tempo de produção.

f) AÇÃO 6:

SÉRIES ANIMADAS:

- **Periodicidade:** Normalmente semanalmente, o que exige uma produção acelerada para cumprir os prazos.
- **Tempo:** Normalmente quando a série é anunciada e quando tem seu início, mais da metade de seus episódios já devem estar prontos, em alguns casos quase todos os episódios já estarão prontos. Por que isso? É praticamente criar um episódio inteiro em uma semana com uma qualidade aceitável, por isso precisam deixar episódios já prontos rodando na televisão enquanto terminam os que ainda faltam. Mas, sendo assim, por que não terminar todos os episódios antes de lançá-los ao ar? Aí que entra a parte do orçamento.
- **Orçamento:** Muitas séries animadas, principalmente as mais novas, recebem baixos orçamentos para sua produção. Mesmo sabendo disso estúdio precisam aceitar para mostrar seu trabalho e crescer no ramo. Porém seus funcionários ainda precisam receber seus salários. Como conciliar essas duas coisas? No lançamento da série para televisão, não são todos os episódios que estão prontos. Enquanto os que estão prontos são transmitidos na televisão, os demais estão sendo produzidos nos estúdios. Por já ter algo passando em canais de comunicação, seja televisão, YouTube, etc, investidores estão assistindo e podem se interessar pelo estúdio. Desses investidores pode vir uma nova série. O dinheiro dessa nova série vai servir para pagar os funcionários que estão trabalhando para terminar a série que já está passando, e será utilizado para pagar a nova série.
- **Equipe de produção:** Em estúdios menores a equipe de produção normalmente são os funcionários que ela possui, o que vai variar de estúdio para estúdio. Em estúdios maiores, animadores terceirizados são contratados e o estúdio seleciona os seus melhores para as cenas que requerem uma animação mais fluida e bem-feita.

g) AÇÃO 7:

LONGA-METRAGEM:

- **Periodicidade:** Muitas vezes anos entre um filme e outro do mesmo estúdio.
- **Tempo:** Para longa metragem o tempo é determinado antes do projeto ser iniciado e deve ser cumprido. Como é um único lançamento não há a possibilidade de atrasar e depois correr atrás do prejuízo com episódios só para “encher” a sequência (fillers). O que muitas vezes acontece é que vendo que não vão conseguir cumprir o prazo, algumas cenas no decorrer do filme ficam com uma qualidade inferior, por serem muitas vezes cenas sem um grande nível de importância ou movimentos muito bruscos, normalmente passa despercebido.
- **Orçamento:** Por ter um tempo fechado de início e fim antes do lançamento, o valor do orçamento já é calculado pelo tempo. Quer dizer com isso que nunca tem problema com falta de orçamento? Não. Muitas vezes para conseguir terminar em tempo animadores terceirizados são contratados pra dar uma acelerada na produção, e nem sempre eles estão incluídos nesse orçamento.
- **Equipe de Produção:** Em estúdios como Disney e Dream Works, há várias equipes para cada etapa. Mas falando de estúdios menores não é o caso. Como já falado mais acima esses estúdios normalmente contratam animadores terceirizados para complementar sua equipe. Algumas vezes dá certo e o trabalho sai de qualidade, mas algumas vezes não é bem assim que acontece.

h) AÇÃO 8:

ANIMAÇÃO INFANTIL

Analisando esses fatores observados, conseguimos ver como séries são mais problemáticas e geram menos retorno para o estúdio e isso acaba comprometendo a qualidade. Adultos são mais críticos e menos pacientes com produtos que não atendem as suas expectativas, esse é um dos motivos pelos quais grande parte das séries animadas são pensadas somente para um público infantil.

O que caracteriza uma animação infantil? Alguns elementos são facilmente observados em animações infantis e é neles que vamos focar no momento.

- **Cores:** Ambiente muito coloridos e com cores vibrantes, verde, amarelo, azul, vermelho, sempre chamando a atenção da criança para ficar focada na tela e não se distrair com o ambiente a sua volta.



- **Contornos:** Noção de espaço bem definida. Com o passar do tempo começamos a preencher os espaços não demarcados automaticamente, mas com crianças isso pode deixá-las confusas e perder o foco. Em um estudo feito na universidade de Nottingham (Reino Unido) foi abordada a importância do contorno na questão do aprendizado de espaço e limites de um corpo.

- Gênero: crianças gostam de brincar, de se divertir, então porque ficar parado em frente a uma tela por horas pode ser tão atrativo para crianças? Em desenhos e séries infantis sempre terá a presença, ou dos personagens fazendo brincadeiras comuns para as crianças ou fazendo algo engraçado. A comédia faz parte das animações infantis ainda mais presente que nas adultas. Quando adultos, conseguimos nos concentrar em algo mesmo que tenha momentos não interessantes. Por isso em animações cujo público é mais infantil, esse elemento de comédia tem que estar ainda mais presente, ou substituí-lo por cenas de ação de vão garantir que a criança fica vidrada na tela.

- Personagens: Quando assistimos algo buscamos nele elementos com os quais podemos nos identificar. Personagens que tem costumes ou hábitos parecidos com os nossos tendem a nos chamar a atenção, quer seja por criar empatia ou repulsa. Personagens infantis são caracterizados pelo forte senso de irresponsabilidade e liberdade para fazer o que quiserem, podem brincar da maneira que quiserem e explorar novas possibilidades.

i) AÇÃO 9:

A ANIMAÇÃO E A FASE ADULTA

O que chama a atenção de adultos nessas animações que, pelo menos em primeira instância, são projetadas para crianças? Por que adultos também gostam de ficar na frente de uma tela assistindo animações? Vamos ver o que chama a atenção de adultos ao assistir animações.

- **Piadas e brincadeiras:** Animações infantis são feitas por adultos e muitas vezes ideias e brincadeiras que parecem muito engraçadas e interessantes para adultos não tem o mesmo efeito nas crianças. Por que? Como adultos tem uma bagagem de vida maior, presenciaram mais fatos e estiveram envolvidos em mais situações que as crianças. Piadas que adultos contam não necessariamente vão fazer uma criança rir e assuntos que adultos conhecem talvez nunca tenham passado na cabeça das crianças. Mesmo assim, muitas vezes são colocadas piadas, brincadeiras, situações em animações infantis que só são apreciadas por adultos. Jogos de palavras, trocadilhos e momentos desconfortáveis, muitas vezes só fazem sentido quando se assiste como adulto, e quando se percebe essas pequenas coisas dentro da animação, isso chama a atenção do público e o faz ficar interessado no assunto.

- **Identificação com o mundo real:** animações são muitas vezes baseadas em fatos que acontecem no dia a dia, ou situações que já aconteceram. Adultos tem em si, essa bagagem de poder absorver o que uma animação está falando de tal situação ou de outra situação. Fatos históricos que fogem do conhecimento das crianças são apresentados em diversas animações, notícias mais atuais estão muitas vezes por traz das histórias de muitas animações. Segunda guerra mundial, primeira guerra mundial, fome em países, poluição, gangues, etc, são exemplos de contextos que crianças podem gostar, mas não associam com fatos que presenciam diariamente ou acontecimentos passados que mudaram o rumo da história. E diversas animações tem como base esses temas.

- **Nostalgia:** animação tem uma grande magia de quando se assiste relembrar dos tempos de infância, não necessariamente por nela conter cenas e fatos infantis, mas por muitas vezes o primeiro contato com elas foi quando criança. Assistir animações novas ou que assistiam quando crianças é um momento que dá prazer e paz a muitos adultos, que buscam se afastar um pouco da vida atarefada e cheia de compromisso, e simplesmente curtir um momento de diversão, quer seja em família, quer seja sozinho.

- **Detalhes:** o quão belas podem ser as animações e quando crianças não era apreciado isso. Movimentos bem fluidos, cenas de ação impactantes, cenas de paisagens belíssimas que muitas vezes passam despercebidas pelas crianças,

agora podem ser aproveitadas quando se assiste mais velhos.

- Realidade: ao mesmo tempo que animações fazem adultos voltarem a sentir o prazer da infância e a beleza do que estão assistindo, também é verdade que ela lembra da vida que realmente tem. Algumas animações tratam desse fato, acompanham a vida de crianças que viraram adolescentes, que viraram jovens e finalmente adultos. O que os personagens podiam e tinha tempo para fazer enquanto crianças não era mais uma realidade para a sua vida adulta. “Toy Story” nos lembra disso. Quando Andy tem que ir para a faculdade e deixar seus brinquedos para trás. Quando em “A Pequena Sereia” diversas vezes Tritão diz a Ariel que não pode mais se comportar como uma criança e assumir as responsabilidades de uma vida adulta. Ou quando Simba em “O Rei Leão” enfrenta a realidade da traição da forma mais dura ao perder seu pai, Mufasa, morto por seu tio Skar. Exemplos é o que não falta desse retrato da realidade em animações.



j) AÇÃO 10:

SINTESE

4.1 RESULTADOS DAS PESQUISAS

Muitas observações e princípios puderem ser analisados durante a coleta de dados, mas nem todos se aplicam ou teria tempo hábil para aplicação. Por esses motivos iremos analisar e nos aprofundar nos seguintes:

Cores: Crianças são muito atraídas por cores. Ambientes e personagens que se expressem por meio das cores é um ótimo jeito de atrair a atenção das crianças e contrastar com o momento em que está sendo passada a cena da animação.



Contorno: Ajuda a diferenciar um objeto da animação de outro e mostra uma melhor noção de onde começa e de onde termina. Ajuda a criança a entender o espaço em que acontece cada movimento.

Exagero: Aqui não estaremos apenas abordando o princípio da animação apesar de que o estamos utilizando também. Mas por exagero aqui estaremos

utilizando proporções irreais em alguns objetos para deixar mais cômico e ressaltar algumas ideias da história. Por ser um importante princípio da animação e servir tão bem para acentuar ações e expressões, além de chamar a atenção de crianças, também irá gerar surpresas a adultos e prende-los a animação.

Realidade: Será usado um certo grau de realidade não no sentido de gráfico, mas no sentido de ter que trabalhar para conseguir algo. Realidade no realizar as tarefas, em conversas, mas não descartando o exagero em expressões e objetos.

k) AÇÃO 11:

FERRAMENTAS

Como ferramentas para aplicação da pesquisa na animação, irei usar o programa 3DS Max, onde será desenvolvida toda a modelagem, cenário, personagens, etc. Será usado também o Motion Builder para aplicar a captura de movimento, que é o método que vai ser utilizado para fazer a animação dos personagens, nos personagens e depois será mandada para o 3DS Max para ajustes finais.

O render que vou utilizar será o arnold por ser o que melhor atende as necessidades do projeto. Também como texturas utilizarei o Toon Shader, por ter muitas das ferramentas e opções que preciso para esse projeto, como a ferramenta de contorno.

k) AÇÃO 11:

PARÁBOLA

Era uma vez um grande rei, dono de todas as terras. Esse rei era extremamente sábio. Um dia um jardineiro apareceu na presença do rei trazendo uma cenoura, a maior cenoura que ele já havia produzido. Aí ele chegou diante do rei e disse, “Meu senhor, essa é a maior cenoura que eu já produzi e que jamais produzirei, por isso eu queria apresentá-la como um símbolo do meu amor, da minha gratidão e da minha reverência por ti”. O rei ficou comovido com aquele gesto e discerniu o coração do homem, e assim que o homem virou e ia embora o rei falou, “Espere! Vejo que você é um homem sábio e um excelente administrador das minhas coisas, eu gostaria de te dar uma parte das minhas terras para que você possa cuidar delas e elas são suas a partir de hoje.” O jardineiro ficou impressionado e feliz com aquilo e foi para casa regozijante.

Eis que um nobre tinha escutado aquela conversa e ficou pensando consigo mesmo, “Ora, se uma cenoura produziu esse efeito, imagina se eu der alguma coisa melhor para ele.” Esse nobre criava cavalos. Então esse nobre se apresentou diante do rei com esse belíssimo cavalo, preto, e ele ajoelhou e disse, “Meu senhor, eu crio cavalos, e esse é o maior cavalo que eu já produzi e que jamais produzirei. Por isso quero presenteá-lo com ele como um símbolo do meu amor e do meu respeito por ti.” Mas o rei, discernindo o coração do homem, simplesmente disse, “Obrigado.” Então, diante da perplexidade do nobre que ficou sem saber o que fazer, não sabia se ia embora ou se ficava, o rei então se virou para ele e disse o seguinte, “Deixe-me explicar. O jardineiro deu para mim a cenoura, você deu para você o cavalo!”

D) AÇÃO 12:

MODELAGEM OBJETOS

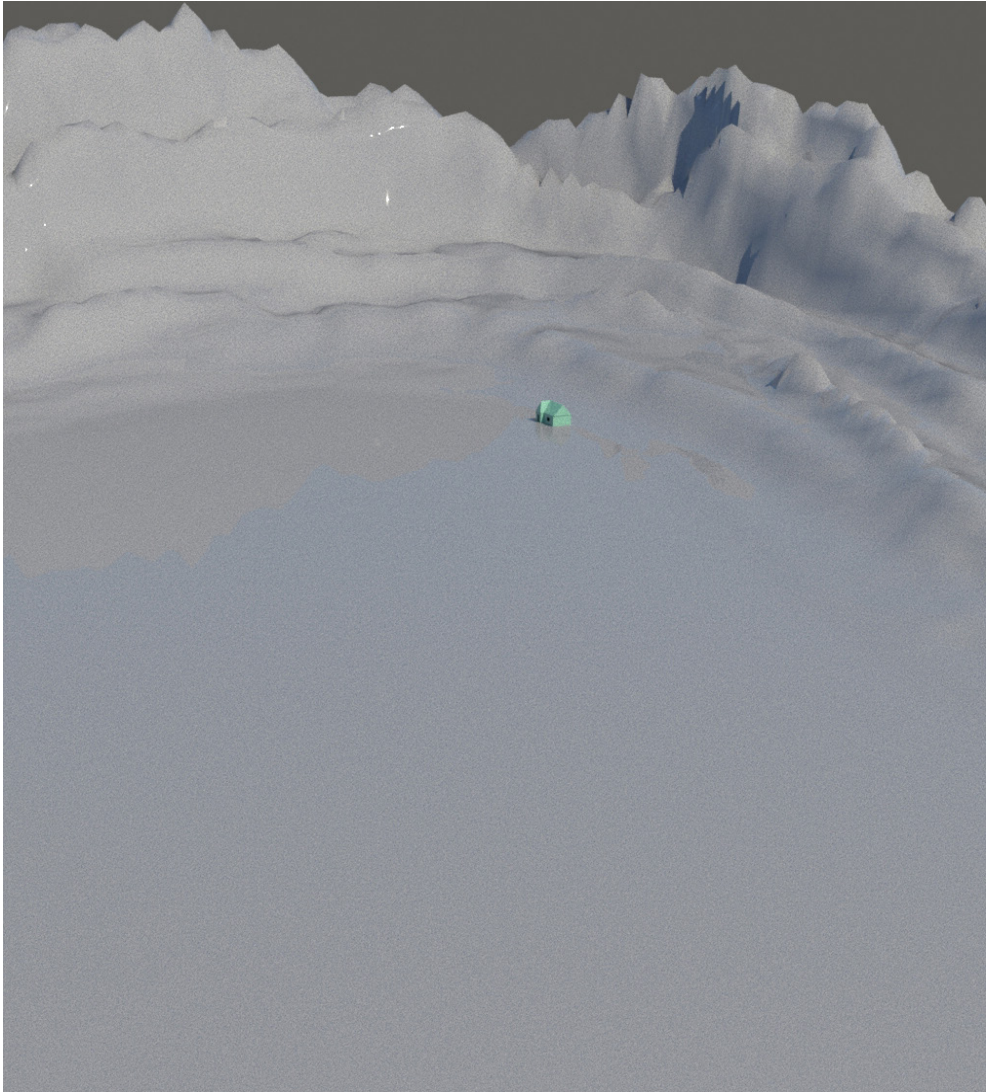
Foi pego referências de animações e aplicados os resultados da pesquisa para que fosse desenvolvida a modelagem dos objetos.



m) AÇÃO 13:

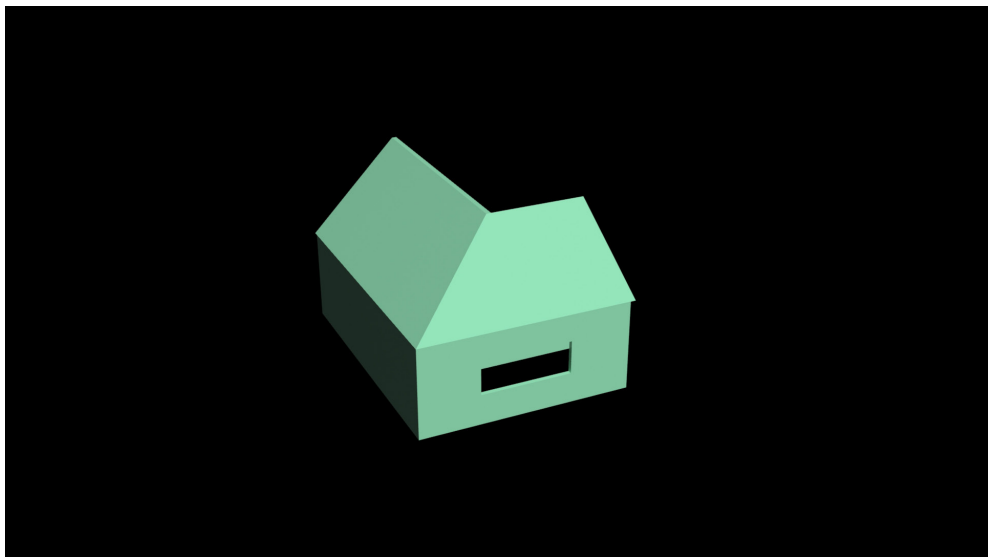
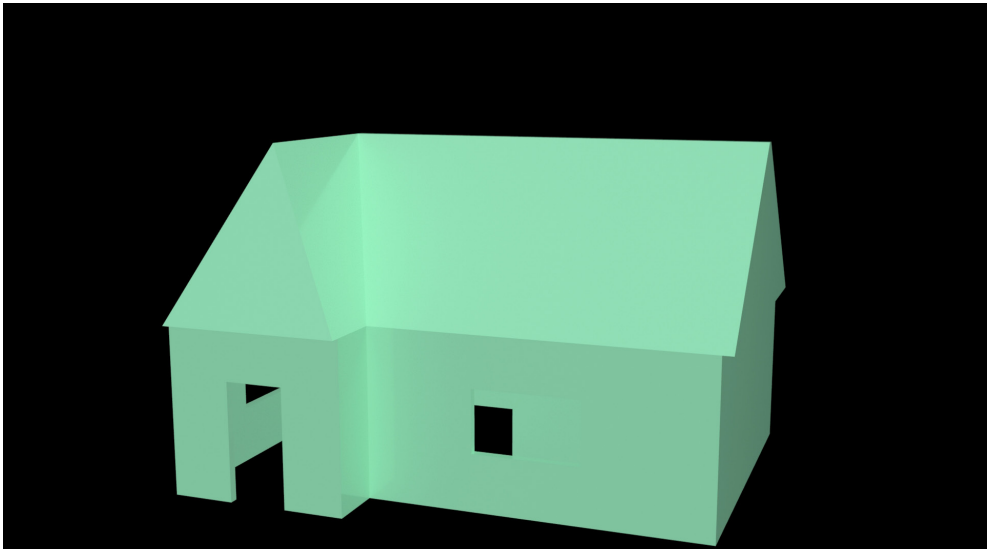
MODELAGEM CENÁRIO

Plano do cenário apenas na modelagem, sem texturas nem elementos de composição.



n) AÇÃO 14:

MODELAGEM CASA

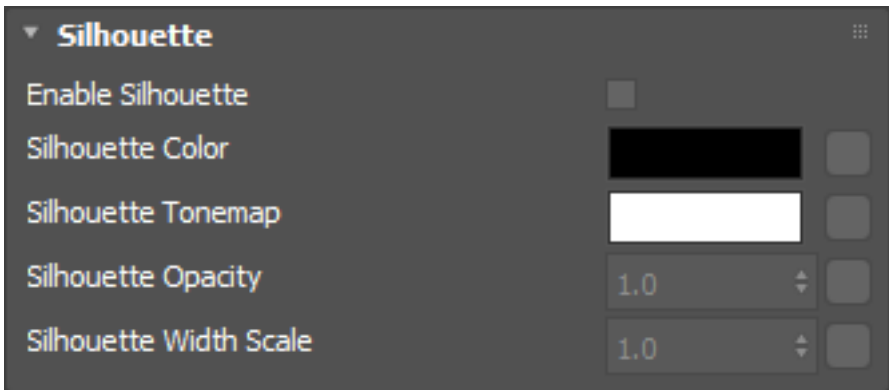


o) AÇÃO 15:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 1

Silhueta

A linha da borda, diferente das demais linhas é chamada de silhueta. No Toon shading essa linha pode ter uma espessura e cor diferente das linhas que preenchem o objeto podendo chamar mais destaque ou diferenciar mais do ambiente. Se a opção de diferenciação da silhueta estiver desativada, ela vai assumir as mesmas configurações da linhas internas do objeto.

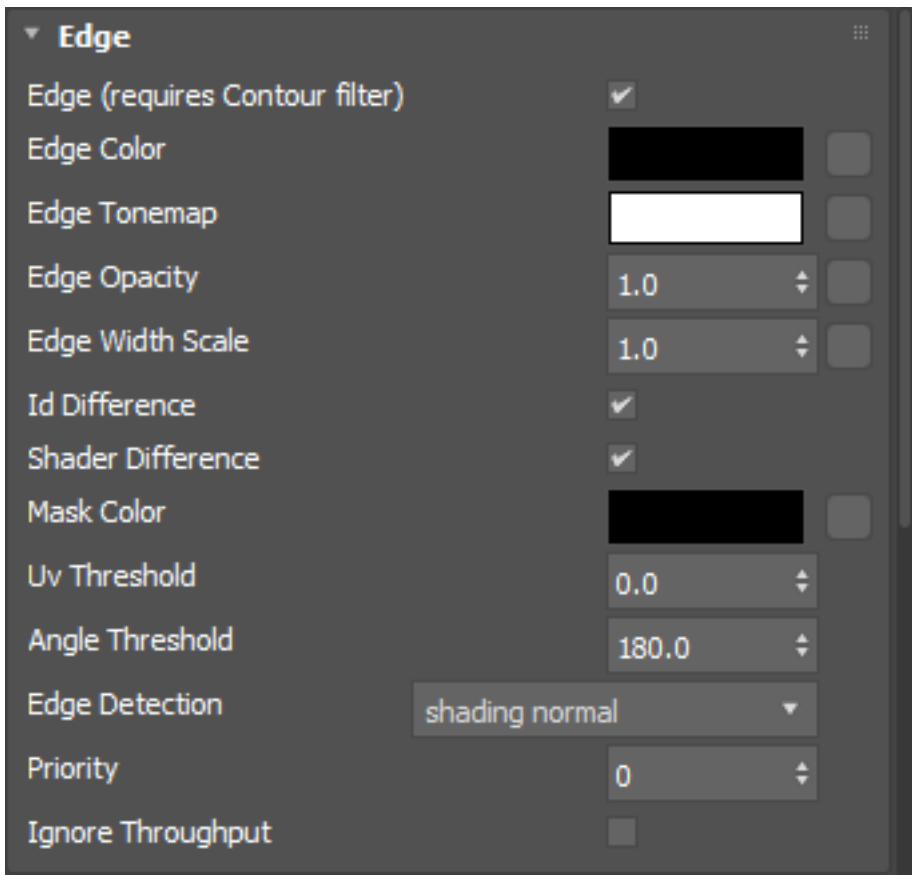


p) AÇÃO 16:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 2

Borda

Quando desligada a opção, a detecção das bordas é desativada, o que pode ajudar muito na hora dos ajustes e não ficar pesando caso esteja fazendo renderização em tempo real.



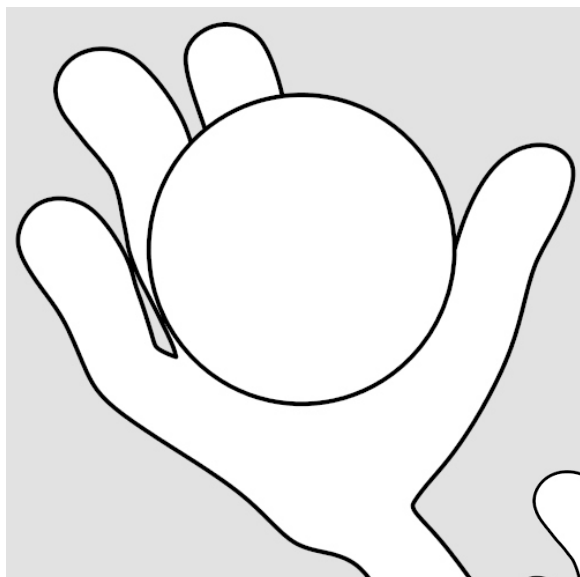
q) AÇÃO 17:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 3

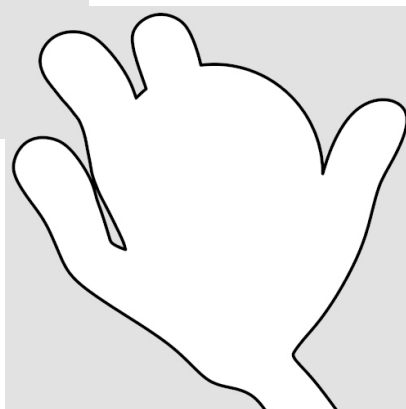
Detecção de bordas

Diferença de ID

Se ativada, a detecção de bordas usa os diferentes ID's dos pixels vizinhos para preencher a imagem.



ATIVADA



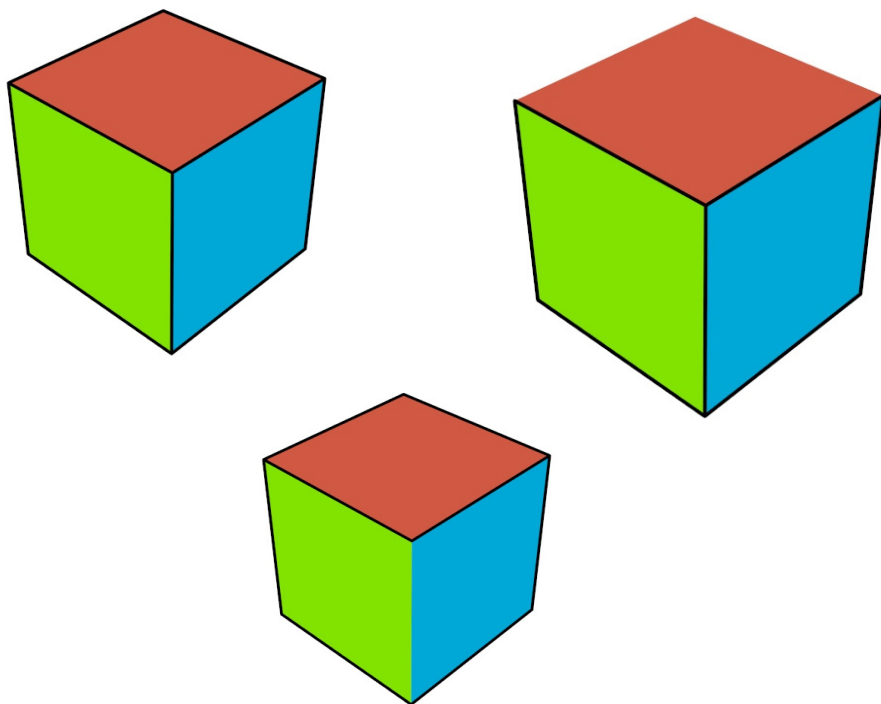
DESATIVADA

r) AÇÃO 18:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 4

Diferença de sombreamento

Detecta a diferença de sombreamento das amostras vizinhas. Isto é útil quando múltiplos sombreamentos são designados para um único polímero, por exemplo.

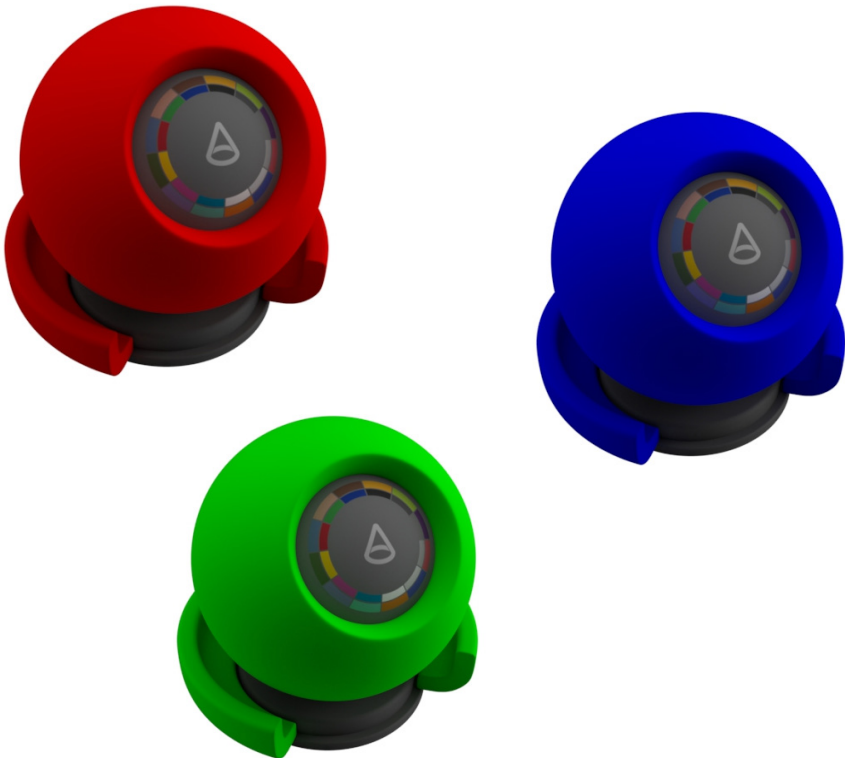


s) AÇÃO 19:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 5

Cores

A cor base diz quão brilhante será a superfície quando existe uma fonte de luz branca direcionada (intensidade em 100% da luz). Isso define qual a porcentagem de RGB que não vai ser absorvida pela luz quando iluminada diretamente na superfície. Metais normalmente tem uma base de cor preta ou muito escura, entretanto, metais enferrujados precisam de alguma cor base. Um mapa de cores básicas é normalmente requerido.

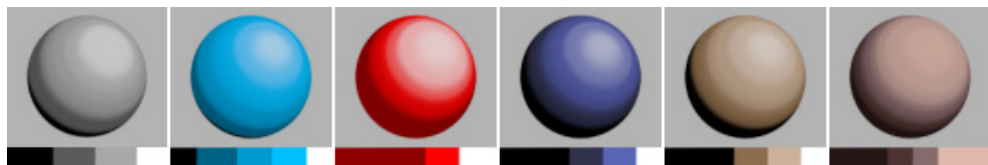


t) AÇÃO 20:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 6

Mapa de tonalidades

Conecte um ramp node aqui para criar uma aparência de célula.



Diferença entre com ou sem ramp node e tipos de luzes.



Sem Ramp



Ramp + Skydome (luz do sol)



Ramp + Luz direcionada

u) AÇÃO 21:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 7

Especular (toon)

Influencia no brilho de luzes especulares.



v) AÇÃO 22:

ESTUDANDO O TOON SHADING pt 8

Opacidade

O quão opaco um material é vai influenciar diretamente em como a luz irá refletir sobre esse objeto e vai mostrar que time de material esse objeto é feito. Se vai refletir toda a luz, sendo um objeto totalmente metálico polido, ou se vai ofuscar a luz que refletir nele, podendo ser cerâmica ou outros materiais.



w) AÇÃO 23:

SÍNTESE DO ESTUDO DO TOON SHADING

Visto as principais funcionalidades do toon shading e de acordo com a pesquisa, pegando as principais características que vão influenciar diretamente na modelagem e animação, pegamos principalmente o contorno e o mapa de cores para representar os objetos. A parte de brilhos e ofuscamentos não será muito utilizado, principalmente a parte de objetos muito metálicos. O foco será em cores mais vibrantes e chapadas, sem muito sombreamento e detalhes que deixem a cena muito complexa para uma criança absorver.

Esses princípios vão ser aplicados tanto ao cenário como aos props e personagens, além de servir como um estudo a mais para a formação acadêmica.

x) AÇÃO 24:

EXEMPLO DE APLICAÇÃO: TEXTURA NA CASA

Após aprender a usar o Toom Shading foi quando comecei a aplicar as texturas. Uma das ferramentas mais úteis dele para a minha animação era o fato dele aplicar contornos de acordo com o grau que fosse especificado.

Um exemplo disso é o contorno nas madeiras que envolvem a casa e na escada que fica logo na entrada da porta principal, assim como as madeiras das portas e janelas.



RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

3.1 A SITUAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO FOI SATISFATÓRIA? EM QUE E COMO?

Foi muito satisfatória pelo fato de ser em um laboratório na própria UFSC onde os professores estavam sempre presentes, então qualquer dúvida era só falar com eles. Além de ter um computador muito bom em que podia usar para realização do trabalho.

3.2 QUAIS FORAM OS PRINCIPAIS PONTOS POSITIVOS E OS NEGATIVOS DO ESTÁGIO?

Pontos positivos: Computador muito bom pra trabalhar, professores sempre por perto, meu orientador respondia mensagens e não cansava de tirar as dúvidas e ajudar no que fosse preciso, amigos trabalhando comigo também onde pude aprender com eles e pedir ajuda também.

Negativos: Distrações por ser na UFSC e ter amigos por perto.

3.3 AS ABORDAGENS CONCEITUAIS, OS MÉTODOS E AS TÉCNICAS UTILIZADAS NO ESTÁGIO FORAM COERENTES COM O QUE FOI ESTUDADO NO CURSO? QUAIS AS CONVERGÊNCIAS? QUAIS AS DIVERGÊNCIAS?

Tudo que precisei fazer no estágio já tinha aprendido no curso, salvo as novas ferramentas que foram implementadas que aí estudei a parte no período do estágio. Os projetos de 3DI e 3DII me deram a base necessária para a realização do estágio.

3.4 COMO E EM QUE ESSE ESTÁGIO CONTRIBUIU PARA SUA FORMAÇÃO?

Aperfeiçoamento do que havia aprendido nos projetos e a prática fez com que um processo que era mais mecânico ficasse dinâmico e pude aprender a corrigir erros que durante os projetos não fui capaz de identificar e entender.

3.5 QUAIS OS CONHECIMENTOS TEÓRICOS E TEÓRICO-PRÁTICOS ADQUIRIDOS NO CURSO QUE FORAM DIRETAMENTE UTILIZADOS?

Modelagem 3D, Toda a parte de metodologia da animação 2D até a 3D, história da animação, texturização 3D, iluminação 3D.

3.6 QUE CONHECIMENTOS PRESUMIDAMENTE DA ÁREA DE DESIGN FORAM NECESSÁRIOS E NÃO FORAM ESTUDADOS NO CURSO?

Nenhum

3.7 EM ESCALA DE 0 A 10, QUE VALOR RESUMIRIA, NA SUA OPINIÃO, A CONTRIBUIÇÃO DO ESTÁGIO PARA SUA FORMAÇÃO?

10

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Caio Ribério Motin

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Flávio Amalato

E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: Flavio.Amalato

Data da entrega do Relatório para a avaliação: 06 / 07 / 2018

Para a auxiliar a avaliação

Esta carta deve ser preenchida pelo(a) Prof.(a) Orientador(a) a partir da disponibilização do Relatório Final de Estágio pelo(a) aluno(a) orientado(a). Os itens abaixo dizem respeito aos quesitos padrões deste documento. Para auxiliar na avaliação, o(a) Prof.(a) Orientador(a) pode encontrar recomendações e um modelo de relatório padrão no seguinte link, na aba "Manual do Prof. Orientador":

<http://estagiodesign.paginas.ufsc.br>

1. Relatório - Conteúdo: Preenchimento adequado das seções do relatório, ortografia, organização textual e gráfica.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							X		

2. Relatório - Projetos: Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

3. Conhecimento aplicado: A demonstração do uso de conhecimentos técnicos e práticos adequados no desenvolvimento dos projetos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

4. Objetivos Alcançados: Se o aluno cumpriu, do ponto de vista acadêmico e profissional, objetivos propostos pelos projetos desenvolvidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

5. Prazo: Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

Média

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

Outras Considerações: _____

F. Lourenço
Cidade

06/07/2018
Data

FLC

Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: UFSC
 Estagiário: Caio Ribeiro Motter
 Área do Estágio: animação
 Período de realização do estágio: _____
 Supervisor de Estágio: Felício Andaló
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): 580125733 fca2@vdc.ufsc.br

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
2. Qualidade das tarefas: organização, clareza e precisão no desenvolvimento das atividades conforme padrões estabelecidos pela empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
3. Criatividade: capacidade de sugerir, projetar e executar modificações ou novas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
4. Dinamismo: Agilidade frente às situações apresentadas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
5. Resiliência: Capacidade de adequar o comportamento/conduita a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
6. Interesse: Envolvimento na solução de problemas, disposição na busca de alternativas e conhecimentos para a execução de tarefas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
7. Relacionamento interpessoal: facilidade de relacionamento/comunicação com os demais componentes da equipe de trabalho.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
9. Disciplina e responsabilidade: comprometimento com horários, prazos, cumprimento de regras e normas da empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
10. resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓

Outras Considerações: _____

Felício Andaló , 06/07/2018
 Cidade Data

[Assinatura]
 Assinatura do supervisor/concedente.



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Caio Ribeiro Motter
DesignLab - UFSC
05/03/2018-04/07/2018