



Relatório Final de Estágio Curricular



G R A D U A Ç Ã O E M
animação

Victor Marques Honório
DesignLab - UFSC
27/08/2018 - 05/12/2018

1 Dados Gerais

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Victor Marques Honório

Matrícula: 16105085

Habilitação: Bacharelado em Animação

E-mail: victor.honorio@hotmail.com

Telefone: (48) 99822-3137

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: UFSC

Período Previsto: de 27/08/2018 até 05/12/2018

Período referente a este relatório: 27/08/2018 até 05/12/2018

Supervisor/Preceptor: Milton Luiz Horn Vieira

Jornada Semanal/Horário: 21 horas semanais

Assinatura da concedente (ou representante):

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Capturar cenas referentes a série animada Tribo da Ilha, utilizando câmeras disponíveis na universidade que permitem a captação de movimentos de atores, e transmissão dessas capturas para o software MotionBuilder, onde serão refinadas para a remoção de ruídos e animação de detalhes.

Objeto(s) do estágio: Série animada por captura de movimento.

Programa de atividades (PAE):

1. Captura de movimentos com BLADE Vicon
2. Refinamento de capturas no MotionBuilder
3. Animação 3D
4. Edição de cenas

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa, no tocante ao departamento de atuação do estagiário:

O DesignLab, laboratório pertencente ao CCE da UFSC, iniciou em 2012 a produção de uma animação chamada Tribo da Ilha. E materiais como props, personagens, storyboard e alguns áudios já haviam sido produzidos para o episódio piloto da série. A entrada no estágio foi realizada com outros dois estagiários, equipe total do projeto que trabalhou durante o período de estágio com o professor coordenador do projeto.

O que foi abordado no estágio:

No período do estágio, foram aplicados métodos de capturas de movimentos, calibração de cenários e atores para as capturas, refinamento e animação 3D e edição de vídeo.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infraestrutura física disponibilizada:

- Computador Desktop
- Monitor interativo Wacom CINTIQ
- Laboratório/estúdio de captura, com 14 câmeras
- Roupas e marcadores para captura

- Softwares Adobe: Photoshop, After effects.
- Softwares Autodesk: MotionBuilder, 3DS MAX.
- Softwares Vicon: Blade

A localização das atividades de Animação na estrutura organizacional da empresa: o estágio foi realizado na sala 101 no bloco A do CCE, além da utilização do Tecmídia, estúdio de captura de movimentos da UFSC

Sala de laboratório com computadores e CINTIQ. Prédio para captura de movimentos com espaço e equipamentos necessários.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: UFSC, CCE, DesignLab e Tecmídia

Data do início do estágio: 27/08/2018

Data de encerramento do estágio: 05/12/2018

Carga horária diária: 4/5 horas

Horário diário do estágio (entrada e saída): 13h – 18h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Gustavo Eggert Boehs

Formação e cargo: Doutor em Design com ênfase em Mídia e Tecnologia, Professor do curso de Bacharelado em Animação da UFSC

Contatos (telefone/e-mail): gustavo.boehs@ufsc.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 Gonzaga, s/nº, Trindade - Florianópolis
Fone +55 (48) 3721-9446 / (48) 3271-9296 | <http://portal.estagios.ufsc.br> | dip.prograd@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2009575

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) Gustavo Eggert Boehs, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Victor Marques Honorio, CPF 251.213.638-85, telefone 48998223137, e-mail victor.honorio@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 16105085 no Curso de Animação Bacharelado 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) e vinculado à disciplina EGR7455.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) Gustavo Eggert Boehs, 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 21.00 horas (com no máximo 5.00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) DesignLab, de 27/08/2018 a 05/12/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Milton Luiz Horn Vieira.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº 0000997 da seguradora Gente Seguradora S.A. (CNPJ 90.180.605/0001-02).
- 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 8 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 pela 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 2009575

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

Captura e refinamento de animações no Motionbuilder;

Local e Data:

FLORIANÓPOLIS, 28 de AGOSTO de 2018

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

Milton Luiz Horn Vieira - Supervisor(a) no local de Estágio

Gustavo Eggert Boehs - Coord. Estágios do Curso - UFSC e Prof.(a)
Orientador(a)

Victor Marques Honorio - Estagiário(a)

2 Descrição das Atividades de Estágio

2.1 SUMÁRIO DE ATIVIDADES

Neste quadro e no detalhamento subsequente relatar as atividades (projetos) nos quais houve a participação do estagiário (preferencialmente relacionando as datas ou períodos de realização). Devem ser relatadas todas as atividades, tendo elas sido inicialmente estabelecidas no PAE ou não.

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
27/08/2018	<ul style="list-style-type: none">● Aprendizado sobre a organização e workflow do projeto Tribo da Ilha● Aprendizado de equipamentos e softwares utilizados (Tutorial MotionBuilder (Geral e Story Mode) e Tutorial Vicon
03/09/2018	<ul style="list-style-type: none">● Aprendizado de equipamentos e softwares utilizados (Tutorial MotionBuilder (Geral e Story Mode) e Tutorial Vicon● Captura da sequência 09 no dia 03/09
10/09/2018	<ul style="list-style-type: none">● Refinamento de algumas cenas da sequência 09 (7/8/9)● Simplificação do cenário da praia para ser utilizado nos refinamentos● Preparo para a próxima captura
17/09/2018	<ul style="list-style-type: none">● Finalização de captura da sequência 09 no dia 17/09● Refinamento da cena 14 da sequência 09

	<ul style="list-style-type: none"> ● Edição das capturas refinadas para serem inseridas no animatic
24/09/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Produção de tutorial para uso do software Vicon Blade ● Preparo para a próxima captura
01/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Captura sequência 05 e início da sequência 07 no dia 01/10 ● Produção de tutorial para uso do software Vicon Blade
08/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Refinamento de captura sequência 05 (3/4/5) ● Edição das capturas refinadas para serem inseridas no animatic ● Preparo para a próxima captura
15/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Captura da sequência 03 e 04 no dia 15/10 ● Refinamento de captura sequência 05 (8) ● Participação na Sepex no dia 18 e 19
22/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Refinamento de algumas cenas da sequência 05 (9/10/12) ● Preparo para a próxima captura
29/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Captura da sequência 06 no dia 31/10 ● Exportar e corrigir modelos para uso no MotionBuilder ● Refinamento da cena 4 da sequência 03 ● Edição das capturas refinadas para serem inseridas no animatic

05/11/2018	<ul style="list-style-type: none">● Continuação da captura da sequência 07 no dia 05/11● Finalização da captura da sequência 07 no dia 06/11
12/11/2018	<ul style="list-style-type: none">● Captura da sequência 10 no dia 13/11● Produção do story da sequência 7, cenas 26 a 33
19/11/2018	<ul style="list-style-type: none">● Produção do relatório do estágio
26/11/2018	<ul style="list-style-type: none">● Entrega e revisão do relatório
03/12/2018	<ul style="list-style-type: none">● Término de todos os stories capturados do segundo semestre de 2018

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA ATIVIDADE

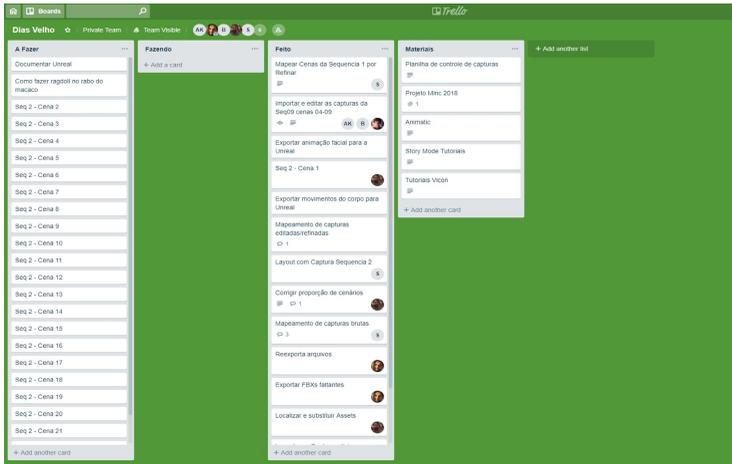
2.2.1 Atividade 1

Nome da atividade: Aprendizado sobre a organização e workflow do projeto Tribo da Ilha

Briefing: A série animada já possuía um banco de arquivos passados, que para manter uma organização foi necessário a análise e estudo de nomenclatura do material existente

Público-alvo: A própria equipe de estagiários no auxílio a produção de capturas e refinamentos.

O episódio piloto da série Tribo da Ilha vem sendo produzido desde 2012. No início das atividades de estágio, foi encontrado o banco de dados da série que possuía storyboard, personagens, cenários, animações e cenas de gravações brutas. Desta forma, foi necessário um estudo da nomenclatura de pastas utilizadas no banco de dados para se manter uma organização coerente. Além disso, para organização e divisão de tarefas foi utilizado o sistema Trello.



Sistema Trello.



Personagens da série Tribos da Ilha.

ORGANIZAÇÃO DAS PASTAS - DIAS VELHO

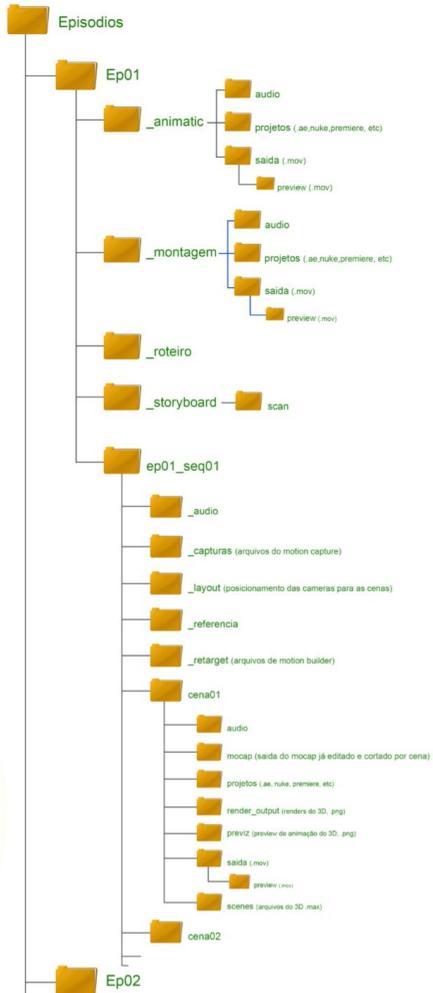
INFORMAÇÕES IMPORTANTES

1. Nunca utilize acentos para nomear seus arquivos
2. Não utilize espaços entre palavras na hora de nomear seus arquivos, utilize "_".
exemplo: dias_velho.png
3. Quando um arquivo for ter versões, ajustes, utilizar após o nome do arquivo uma sequência de números, assim sabe-se que o arquivo com o maior número é a última versão.
exemplo: dias_velho_05.max

atenção: NÃO UTILIZAR:

dias_velho_final.max
dias_velho_agora_vai.ae
dias_velho_final_fim.mov

4. Quando estiver fazendo a composição de uma cena, caso seja necessário fazer um render de uma precomp, ou de algo que vai ser usado em outra composição, pode ser criada a pasta partes_renderizadas para colocar os renders.
exemplo:



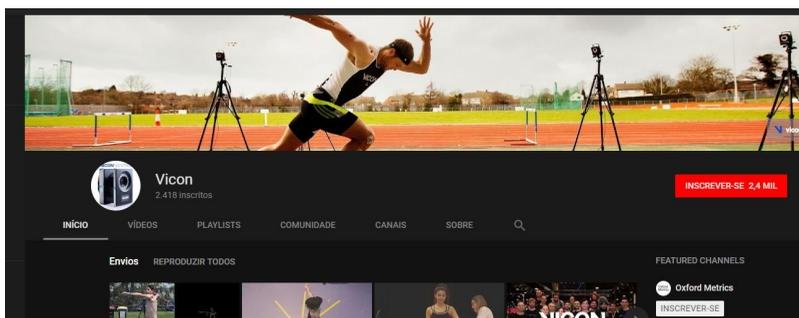
Organização de pastas.

2.2.2 Atividade 2

Nome da atividade: Aprendizado de equipamentos e softwares utilizados (Tutorial MotionBuilder (Geral e Story Mode)) e Tutorial Vicon

Briefing: A equipe se comprometeu em aprender mais rapidamente sobre o conteúdo de disciplinas que seriam abordadas no estágio, entender como o projeto funciona, assim como aprender através de tutoriais disponíveis na internet a como manusear os equipamentos de captura

Público alvo: a própria equipe de estagiários no auxílio à produção das capturas e refinamentos



Canal da Vicon no YouTube com tutoriais

Para a parte de produção das animações, o laboratório onde foi conduzido o estágio possuía o software MotionBuilder, o qual foi necessário um estudo inicial para a realização das atividades.

A principal fonte de aprendizado, além dos professores, foi o canal da Vicon, com tutoriais de uso de seu software. Além de outros tutoriais espalhados também no YouTube sobre o uso do MotionBuilder.

Desta forma, o conteúdo essencial para a operação do programa pode ser dividido da seguinte maneira:

Navegação básica: Compõe o aprendizado de funcionalidade de teclas de atalho que são necessários para a utilização do programa.

Caracterização de Personagens: Os personagens importados para o programa necessitam de um esqueleto padronizado, que receberá os movimentos vindos das capturas brutas feitas pelos atores no estúdio de filmagem. Para tal, é necessário que se indique a relação de quais bones do esqueleto do personagem 3D irão condizer aos bones do esqueleto da animação advinda da gravação bruta dos atores.

Timeline: A timeline gerencia a parte de manipulação da animação para o seu refinamento, compondo as layers de animações, gráficos de rotação e translação de bones e edição de keyframes.

Story: É uma funcionalidade única do Motionbuilder, que permite a manipulação e edição de cenas com maior facilidade, possibilitando também executar interpolações de animações entre cenas. Esta ferramenta foi utilizada para montagem das cenas brutas antes dos refinamentos de cada sequência de cenas da série.



Ferramenta Story no MotionBuilder.

2.2.3 Atividade 3

Nome da atividade: Capturas de movimento

Briefing: Captura de movimentos para animação das sequências 3 à 10 do piloto da série Tribo da Ilha

Público-alvo: A própria equipe de estagiários no auxílio a produção de capturas e refinamentos.

A captura de movimentos é uma técnica de animação muito utilizada para acelerar o processo de animação, tendo como base os movimentos de um ator/atriz para o personagem.

Para capturar é necessário a utilização de uma roupa especial, com velcros e bem justa, onde são colocados pontos que refletem luz, o que permite que as câmeras enxerguem e gravem a movimentação. Os pontos devem somar 53 e, quando houver mais de um ator, é necessário a utilização de um *cluster*, que possui 5 pontos a mais para a diferenciação dos atores.



Marcadores e cluster no ator.

Antes de cada gravação foi feita a calibração das câmeras do sistema VICON, através do software Blade, onde inicia-se conectando as câmeras, porém muitas vezes elas se espalham entre si e é necessário fazer o *Wand Wave*, que consiste em balançar uma varinha com os mesmos pontos da roupa colados à ela, dessa forma as câmeras são capazes de se posicionar, contudo ainda estão sem uma orientação. Assim é preciso colocar a varinha no centro da área de captura para estabelecer os eixos x, y e z. Por último, são posicionados cinco pontos soltos no chão para que as câmeras o usem de referência para ter um plano para os pés.

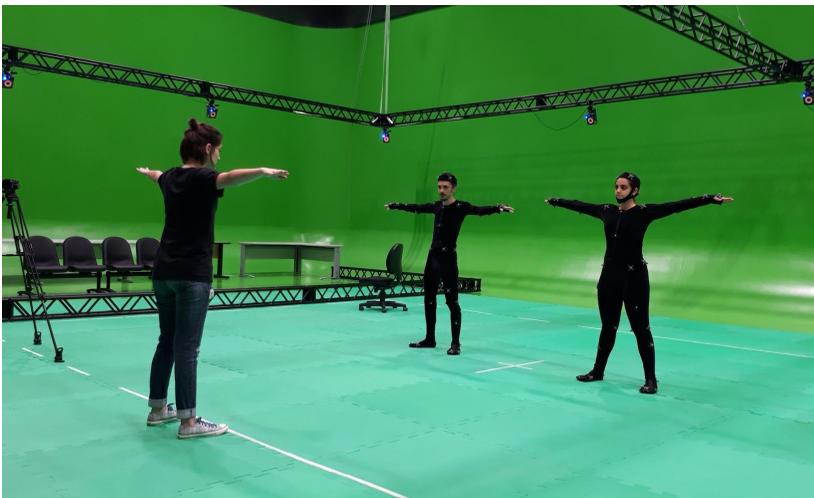


Calibragem com Wand wave



Centralização da vara para determinar orientação da sala no software Vicon

Em seguida, antes de gravar, é feita a calibragem dos atores, o chamado *Range of Motion* (ROM). Para isto é feita uma série de movimentos para o sistema entender como o corpo daquela pessoa funciona (juntas e amplitude de movimentos) e quais são seus marcadores.



Atores efetuando ROM para a calibragem

2.2.4 Atividade 4

Nome da atividade: Refinamento de capturas

Briefing: Apesar do avanço tecnológico do sistema de capturas, os arquivos nem sempre vêm perfeitos, por isso é necessário um refinamento.

Público alvo: a própria equipe de estagiários no auxílio à produção das capturas e refinamentos

As animações vindas diretamente do laboratório de captura são consideradas em estado bruto porque ainda precisam passar por ajustes para que reflitam o objetivo inicial.

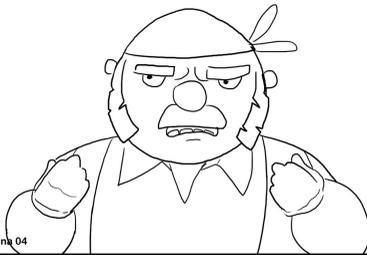
Os ajustes são: remoção possíveis de ruídos próprios da captura e animação de partes do corpo que não estavam incluídas na captura como movimento das mãos e expressões faciais. No entanto, no escopo desse estágio, não foram feitas as animações de expressões faciais.

Para a remoção de ruídos de captura podemos usar filtros do MotionBuilder, apagar keyframes, usar constraints, alterar frames graficamente e outras técnicas.

Feita a limpeza das capturas, podemos fazer as animações das mãos e dedos e também alguma outra animação específica que contribua para uma melhor fluidez nos movimentos.

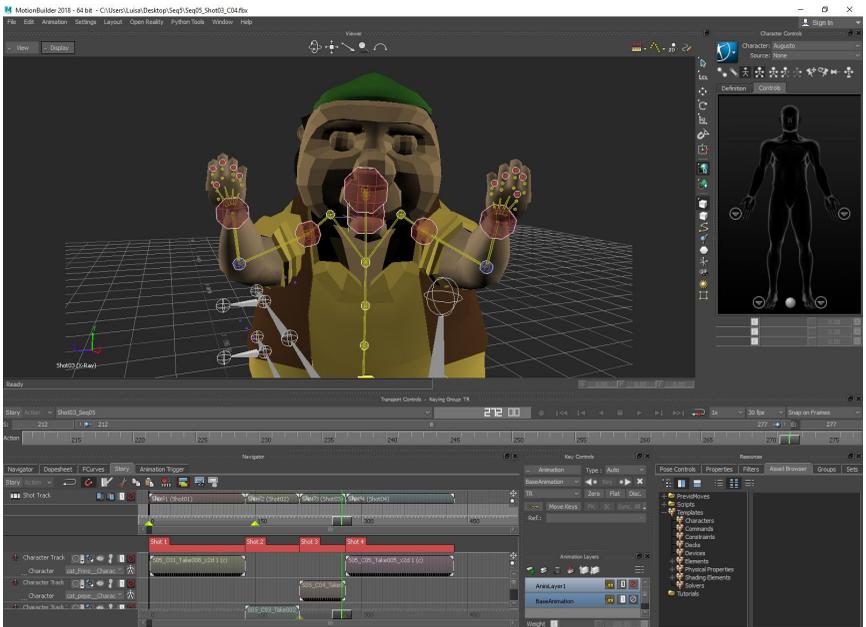


Cena do animatic e captura refinada: foi alterada a posição dos pés dos personagens, feito o ajuste da posição de mãos com uso de constraints e limpeza geral da captura para remover ruídos como os da cabeça da personagem que dava “saltos”.

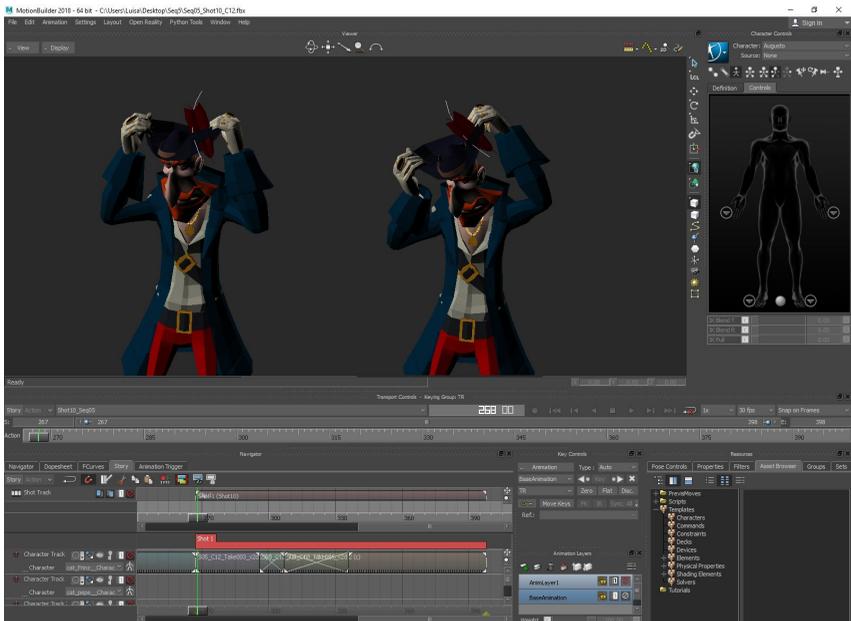
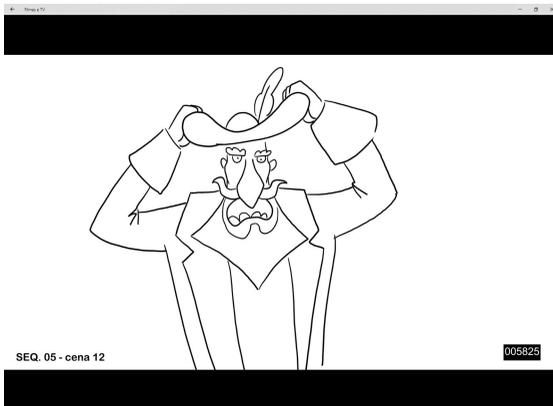


SEQ. 05 - cena 04

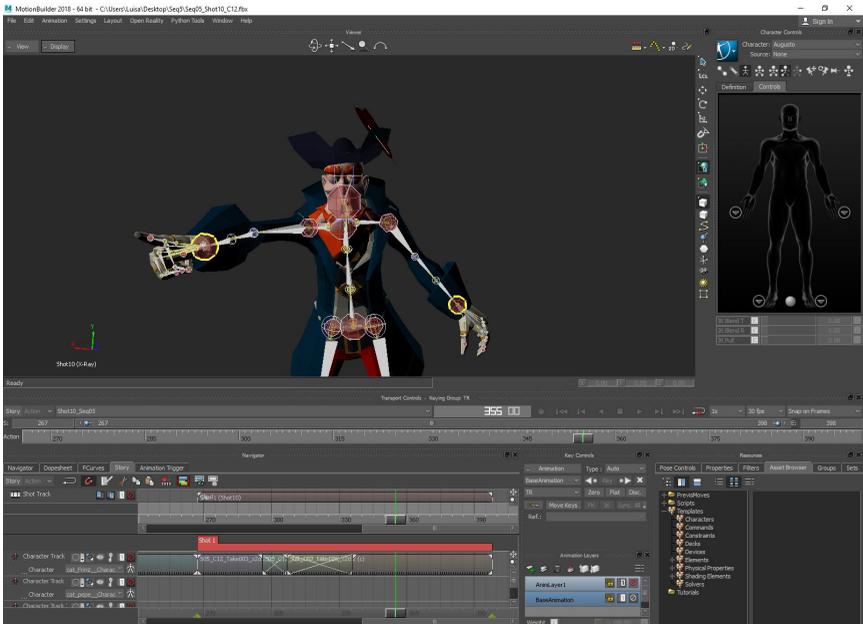
005163



Cena do animatic e captura refinada: feita a animação das mãos e acentuação do movimento de corpo do personagem



Cena do animatic e captura refinada: uso de constraints nas mãos em relação ao chapéu para que as mãos se movessem de acordo com o movimento do chapéu.



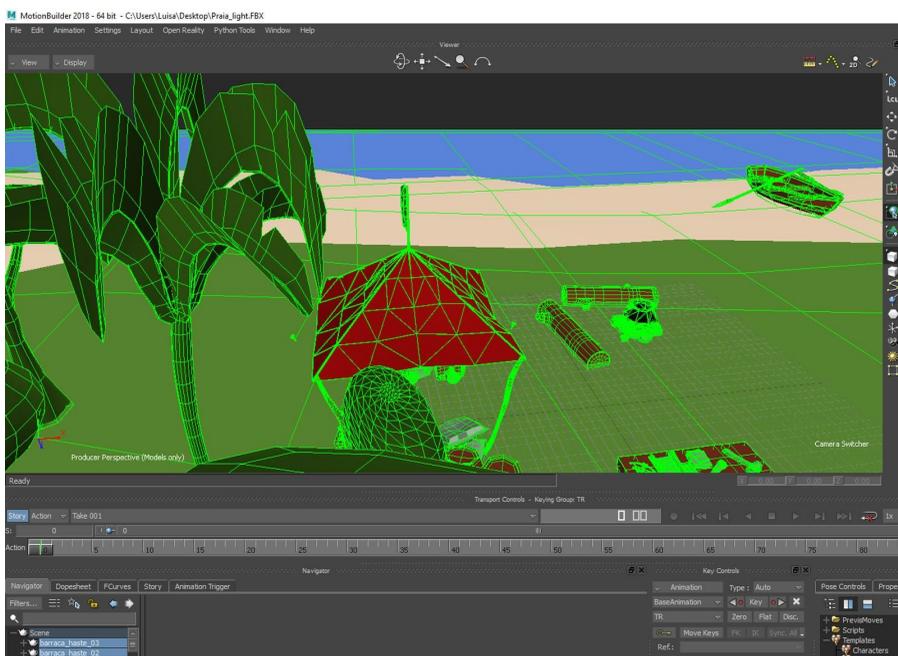
2.2.5 Atividade 5

Nome da atividade: Simplificação do cenário da praia

Briefing: Diminuição de polígonos de todos os elementos contidos no cenário da praia para ser utilizado nos refinamentos dentro do MotionBuilder

Público alvo: a própria equipe de estagiários no auxílio à produção das capturas e refinamentos

Com o objetivo de utilizar o cenário da praia nos refinamentos das cenas que se utilizavam dessa localização, foi necessária uma simplificação do mesmo onde eliminei vários elementos não essenciais do cenário original e os que permaneceram tiveram uma diminuição considerável no seu número de polígonos. Essa simplificação tornou o arquivo mais leve e viável para ser utilizado no MotionBuilder durante os refinamentos.



Cenário da praia com polígonos reduzidos

2.2.6 Atividade 6

Nome da atividade: Conversão de modelos

Briefing: Exportar e corrigir modelos 3D para uso no MotionBuilder

Público alvo: a própria equipe de estagiários no auxílio à produção das capturas e refinamentos

Durante os refinamentos os modelos dos personagens são importados no MotionBuilder junto com os arquivos de captura. Assim pode-se fazer a ligação entre personagem e captura, onde o primeiro copia os movimentos do segundo.

No entanto, alguns desses personagens ainda não estavam disponíveis no formato FBX que pode ser lido pelo MotionBuilder. Assim essa atividade consistiu em abrir os modelos no 3DS Max, exportar para o MotionBuilder, fazer pequenas correções e ajustes em seus bones e atribuir cores a cada parte do corpo de acordo com as cores definidas pelo projeto Tribo da Ilha.



Modelos no MotionBuilder devidamente corrigidos

2.2.7 Atividade 7

Nome da atividade: Edição de vídeo das capturas refinadas

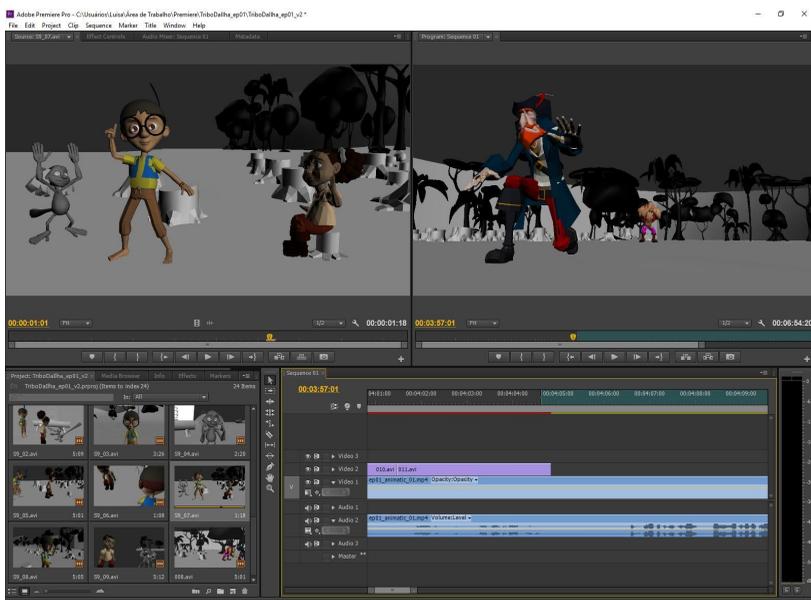
Briefing: Gerar vídeo para cada cena refinada e compilar no animatic

Público alvo: a própria equipe de estagiários no auxílio à produção das capturas e refinamentos

Como forma de verificar o progresso das capturas e refinamentos e possuir um visão geral do episódio piloto, cada cena trabalhada foi convertida em vídeo pelo MotionBuilder.

As cenas foram reunidas de acordo com cada sequência dentro do Premiere, onde também foram ajustados alguns quesitos para adequação à ideia original e limites da captura como: mudança de velocidade de vídeo e áudio, ajustes no ganho, mudança de pitch e recorte de cenas.

O processo concluído gerava um vídeo que era uma nova versão do animatic com substituição de cenas pelas geradas por captura e refinamento.



Edição no Premiere

2.2.8 Atividade 8

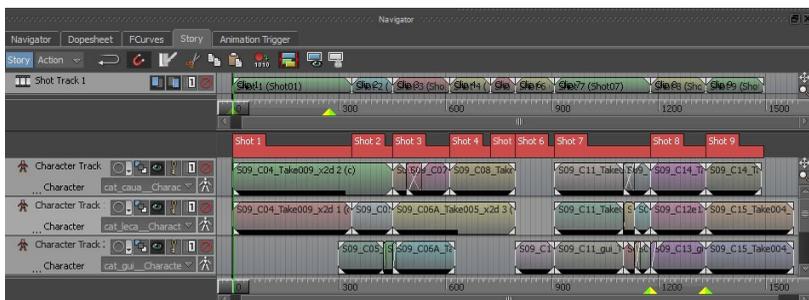
Nome da atividade: Produção do story da sequência 7, cenas 26 a 33

Briefing: Montagem de todos os *takes* capturados, editando os vídeos, posicionando câmeras ou apenas colocando os *takes* em sequência.

Público alvo: a própria equipe de estagiários no auxílio à produção das capturas e refinamentos

Criei uma story de parte da sequência 7 para posteriormente exportar cada cena devidamente enquadrada para refinamento.

A montagem do story no MotionBuilder é a etapa seguinte a da escolha dos melhores takes (com menos ruídos e/ou melhor atuação) vindos do laboratório de captura. É uma etapa importante ao definir de que forma os takes serão mostrados (plano/ângulo) e permite a separação de cenas para serem refinadas.



Aba story no MotionBuilder

Durante a montagem, é feito o *bake* de cada personagem com seu movimento e importado para a *timeline*, um de cada vez e cada *take* de uma vez, para poder editar e cortar no tempo certo de acordo com o *take* anterior.

Para ajudar na hora de editar, o story do MotionBuilder conta com as ferramentas *ghost* e *match*, que auxilia com a posição de cada personagem em cada cena.

Uma vez que todos os personagens estão com suas cenas prontas na timeline do *story*, são adicionadas as câmeras.

Depois de todas as câmeras estarem em cena, com o enquadramento desejado e seus respectivos *keyframes*, é preciso fazer o *plot* de cada

cena em um novo *take*, pois assim elas poderão ser salvas separadas para facilitar o trabalho de refinamento.



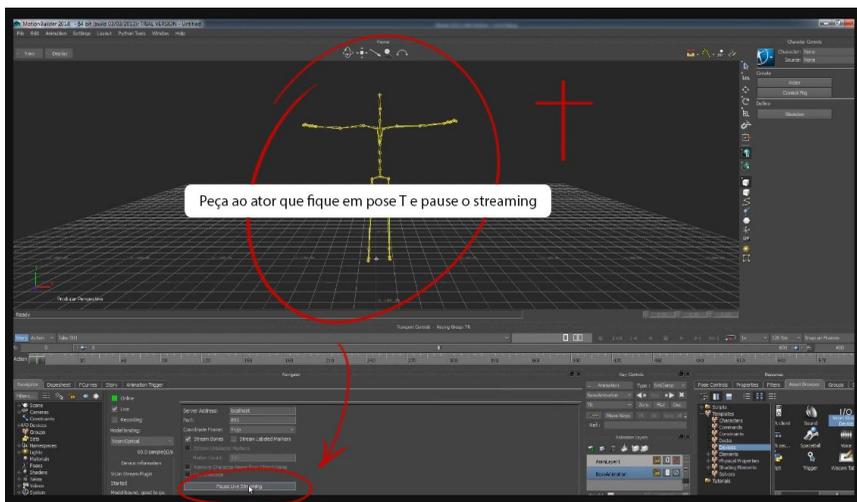
2.2.9 Atividade 9

Nome da atividade: Produção de tutorial Vicon

Briefing: Preparação de um tutorial em texto e imagens do uso do equipamento e software Vicon Blade para referência

Público alvo: a própria equipe de estagiários no auxílio à produção das capturas e refinamentos

Afim de facilitar, instruir e relembrar o uso dos equipamentos de captura da Vicon no laboratório Tecmidia, criei um tutorial bastante resumido e simplificado para que pontos chave do processo fossem feitos corretamente.



Nele abordei as etapas de: acesso ao sistema, calibração, range of motion (ROM), Labeling, Solving, uso dos esqueletos gerados e

transmissão de dados entre o Vicon Blade e o MotionBuilder para a reprodução em tempo real das capturas.

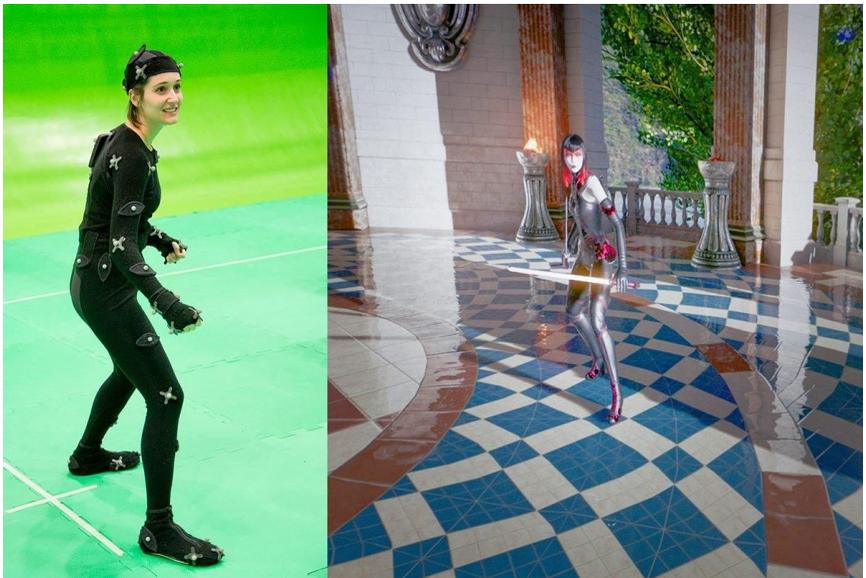
Esse tutorial está disponível na pasta do projeto Dias Velho em: [episodios/tutoriais/Tutorial Vicon](#).

2.2.10 Atividade 10

Nome da atividade: Participação na SEPEX

Briefing: Participação como ator para apresentação do laboratório Tecmidia no evento SEPEX

Público-alvo: Visitantes do evento SEPEX



Durante o evento SEPEX, participei como ator auxiliando na apresentação do laboratório TECMIDIA, e do funcionamento do sistema de motion capture, onde foi feita uma demonstração com personagens renderizados no software Unreal. O evento teve a duração de dois dias, e foi visitado principalmente por estudantes e professores.





3 AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

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

Sim, tive a oportunidade de utilizar os laboratórios DesignLab e Techmidia (maior estúdio de captura de movimentos da América Latina) que possuem tecnologia de última geração para a realização das atividades propostas de captura e refinamento de cenas para o piloto da série Tribo da Ilha (criada e desenvolvida pelos próprios professores e alunos dos laboratórios).

Além disso, pude contar com a orientação e apoio dos professores ligados aos laboratórios, o que me ajudou muito a aprender rapidamente sobre todos os processos e tecnologias necessárias para os trabalhos desenvolvidos.

Outro ponto positivo foi realizar os trabalhos com colegas da mesma turma de Animação que foram bastante colaborativos e de fácil comunicação.

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

Positivos:

- Laboratórios com equipamentos de última geração
- Aprendizagem em uma área de poucos profissionais no mercado de animação brasileiro
- Flexibilidade de horário
- Interação com pessoas que possuem conhecimento na área

- Equipe colaborativa
- Liberdade para experimentação

Negativos:

- Produção de conteúdo direcionado a um projeto somente
- Pouco material de aprendizado da tecnologia Vicon

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?

A convergência foi que tivemos que fazer atuação e refinamento de capturas de acordo com as técnicas de animação, além de técnicas cinematográficas de enquadramento e composição.

Uma divergência foi o fato de que não tivemos contato com o mercado de trabalho, sendo este um dos principais objetivos de um estágio obrigatório.

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

Esse estágio contribuiu ao nos apresentar uma técnica de animação avançada que facilita o processo ao substituir animação tradicional por captura de movimentos. Requerendo apenas que tais capturas sejam refinadas. No entanto, todo o processo de captura e refinamento são consideravelmente mais rápidos e eficazes. Além de ser uma técnica que poucos tem acesso e nos diferencia no mercado de trabalho mundial.

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

Aplicação dos conceitos de animação durante o refinamento e atuação na captura de movimentos, utilizando os softwares da Autodesk, Adobe: MotionBuilder, 3DS Max, Premiere

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

Os conhecimentos de uso do software da Vicon e de interpretação/atuação durante as capturas

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

Nota 9,5, pois o estágio foi excelente e proveitoso ao abordar técnicas muito relevantes para atuar profissionalmente. No entanto foi realizado dentro da própria universidade e não no mercado de trabalho, o que não traz uma vivência importante para o futuro profissional.

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: UFSC
 Estagiário: VICTOR MARQUES HONÓRIO
 Área do Estágio: ANIMAÇÃO
 Período de realização do estágio: 27/08/2018 - 05/12/2018
 Supervisor de Estágio: Milton Luiz Horn Vieira
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): _____

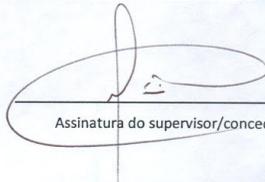
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:										X
2. Qualidade das tarefas: organização, clareza e precisão no desenvolvimento das atividades conforme padrões estabelecidos pela empresa:										X
3. Criatividade: capacidade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

Outras Considerações:

Cidade _____

Data _____

Assinatura do supervisor/concedente.



Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: VICTOR MARQUES HONÓRIO
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: GUSTAVO BOCHS
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: gustavo.bochs@ufsc.br
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 23/11/18

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
										X
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
										X
Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

Outras Considerações: _____

Local: Fpolis, Data: 26/11/18

 Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório