



Relatório Final de Estágio Curricular



G R A D U A Ç Ã O E M
animação

Bianca Lawrynowicz Galdino
DesignLab - UFSC
27/08/2018 - 05/12/2018

1 Dados Gerais

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Bianca Lawrynowicz Galdino

Matrícula: 16102089

Habilitação: Bacharelado em Animação

E-mail: bia.la.gal@hotmail.com

Telefone: (47) 99978-3686

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 26/11/2018

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: Produzir, no tempo do estágio, o maior número possível de cenas com animações refinadas a partir de captura de movimentos para o piloto de uma série animada

Objeto(s) do estágio: Piloto de série animada em 3D com captura de movimentos

Programa de atividades (PAE): Captura de movimentos e refinamento da animação no MotionBuilder

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

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

O projeto “Tribo da Ilha” foi criado em 2012, sendo assim, alguns passos já estavam finalizados para a realização do trabalho como: roteiro, storyboard, animatic, modelos de personagens e cenários, planilhas e até mesmo algumas capturas disponíveis. 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 estágio foram abordados os princípios da animação, atuação, métodos de captura de movimentos e preparo para a mesma, proficiência técnica em softwares, teoria de montagem e enquadramento para edição dos arquivos de captura.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infraestrutura física disponibilizada:

- Computador Desktop e CINTIQ
- Softwares Autodesk: MotionBuilder, 3DsMax
- Estúdio de captura, com 14 câmeras
- Roupas e marcadores para captura
- Software Vicon para captura: Blade

A localização das atividades de Animação na estrutura organizacional da empresa: o estágio foi realizado numa sala de laboratório com computadores e CINTIQ , localizado no bloco A, sala 101, do CCE. E também o Tecmídia, estúdio de captura de movimentos da UFSC.

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 e Coordenador 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> | dp.prograd@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2009578

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 83.899.526/0001-42, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Bianca Lawrynowicz Galdino, CPF 080.059.079-32, telefone 47999783686, e-mail biz.la.gal@hotmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 16102089 no Curso de Animação Bacharelado na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CUn/11 e das normas do Curso, aceitam 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, nota) 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 90.160.605/0001-02).
- 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 **5 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 2009578

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

Captura de movimentos e refinamento da animação no MotionBuilder;

Local e Data:

Florianópolis, 28 de agosto de 2018.

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

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

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

Bianca Lawrynowicz Galdino - 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">● Organização de arquivos● Aprender os softwares utilizados no estágio● Entender a organização e workflow● Preparo para primeira captura
03/09/2018	<ul style="list-style-type: none">● Captura da sequência 09 no dia 03/09● No dia seguinte iniciou-se a produção do story para refinamento da captura
10/09/2018	<ul style="list-style-type: none">● Finalização de montagem do primeiro story● Preparo para a próxima captura
17/09/2018	<ul style="list-style-type: none">● Finalização de captura da sequência 09 no dia 17/09● No dia seguinte iniciou-se a produção do story
24/09/2018	<ul style="list-style-type: none">● Refinamento de captura sequência 09 Cena 15● 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
08/10/2018	<ul style="list-style-type: none">● Refinamento de captura sequência 05 Cena 10

	<ul style="list-style-type: none"> ● Preparo para a próxima captura
15/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Captura da sequência 03 e 04 no dia 15/10 ● Participação da Sepex no dia 18 e 19
22/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Refinamento sequência 03 Cenas 03, 04, 07, 09 e 10 ● Preparo para a próxima captura
29/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Captura da sequência 06 no dia 31/10 ● No dia seguinte iniciou-se a produção do story
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 ● No dia seguinte (07/11) iniciou-se a produção do story
12/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Captura da sequência 10 no dia 13/11 ● No dia seguinte iniciou-se a produção do story
19/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Produção do relatório do estágio ● Produção do tutorial sobre story
26/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Entrega do relatório ● Continuação de montagem dos stories
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

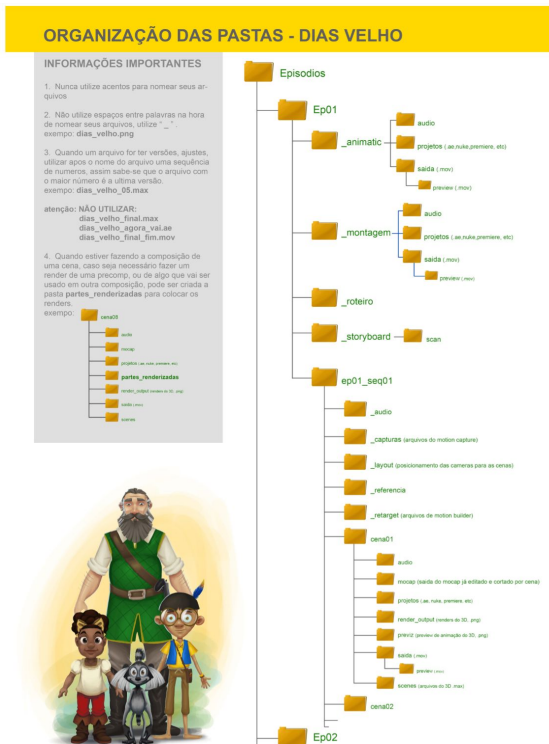
2.2.1 Atividade 1

Nome da atividade: Organização de arquivos e *workflow*

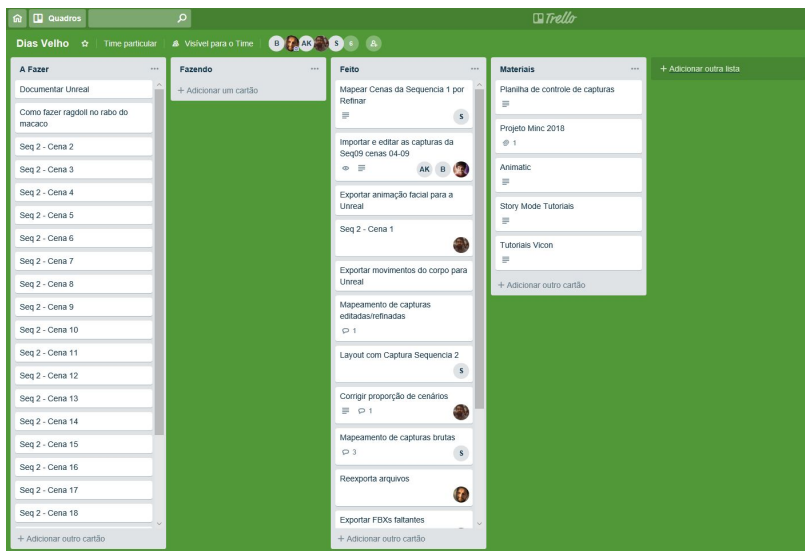
Briefing: O projeto da série já estava encaminhado, sendo assim foi necessário aprender como estava organizado todo o material e como separá-lo devidamente

Público-alvo: Equipe de estágio

Para o episódio piloto do projeto, como já estava sendo produzido há muito tempo, vários arquivos estavam prontos para a equipe como: storyboard, animatic, modelos de personagens e cenários, algumas animações e cenas gravadas brutas. Sendo assim, foi necessário aprender como que as pastas se organizavam para não bagunçar o processo. Além disso, foi decidido como se daria o *workflow*.



A planilha acima foi utilizada desde o começo como base para planejamento das capturas. Nela é possível visualizar todas as sequências, cenas e personagens do piloto. A tabela foi modificada periodicamente de acordo com as capturas, mudando de acordo com capturada ou não capturada a cena, assim como sempre adicionar as pastas em que se encontram os arquivos capturados do dia.



No início do projeto foi também utilizado o aplicativo “Trello”, contudo, como a equipe foi formada por poucas pessoas e nos mesmos horários, o aplicativo foi dispensado, já que a comunicação se provou suficiente.

2.2.2 Atividade 2

Nome da atividade: Aprendizado de *software*

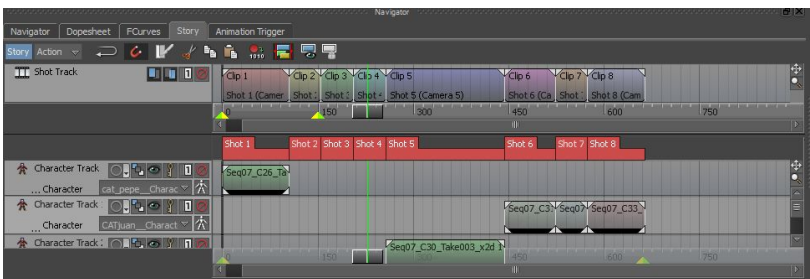
Briefing: Para poder manusear as capturas e até mesmo efetuá-las, foi necessário aprender sobre os *softwares* e equipamentos que propiciam tais atividades.

Público-alvo: Equipe de estúdio

Com a finalidade de poder refinar as capturas e gravá-las, o aprendizado sobre MotionBuilder e o sistema VICON foi necessário, através de tutoriais disponíveis nos bancos de dados e internet.

Dessa forma foi possível estabelecer o workflow e dividir tarefas, além de entender como cada programa funciona. O MotionBuilder foi a principal ferramenta para editar as capturas, se dividindo em:

- Importar os arquivos capturados: os arquivos capturados são salvos primeiramente com .x2d, depois necessitam ser salvos em .hdf e .fbx, este último é o trabalhado dentro do MotionBuilder;
- Caracterização dos personagens: o MotionBuilder precisa entender que os esqueletos gravados são humanos e que podem ser transferidos para personagens bípedes, que são os modelos prontos
- *Bake* com modelos: é necessário transferir a animação gravada para os *bones* do personagem modelado;
- Montagem de *story*: muito importante para a composição das cenas a serem refinadas, além de permitir fazer interpolação das mesmas;
- Refinamento: momento de ajuste da animação, onde arruma-se ruídos e faz a animação de mãos e dedos.



Exemplo de *story*

2.2.3 Atividade 3

Nome da atividade: Preparo para uma captura

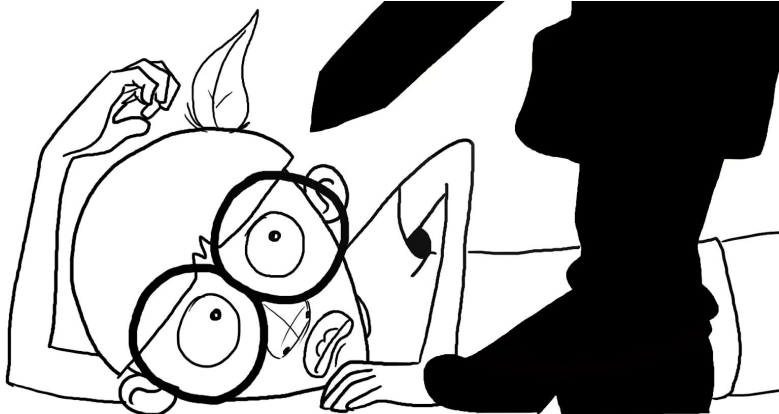
Briefing: Separar as sequências e os personagens para o grupo saber quem e o que seria gravado na próxima semana.

Público-alvo: Equipe de estúdio

No momento da captura é preciso saber o que será gravado e quem serão os atores, desse modo foi feita uma planilha para melhor visualização do que seria feito. Nela constam as cenas, descrição de cada uma e quem são os personagens que aparecem.

Sequência	A	B	C	D	E	F	G
1	9	4					
2							Leica e Cauã retiram a fantasia/riem dos piratas/ lembram de Gui/ correm
3							Gui preso e emburrado
4							Gui reclamando
5							Leica faz castigo em Gui
6							Fala sobre as áveres
7							---
8							Gui assustado
9							Gui e Cauã desanimados/ Leica senta/ semente cai
10							
11							Cauã tem uma ideia/ Leica e Gui se assustam
12							Cauã aponta pro papel e explica algo
13							Leica e Gui ficam empolgados (silhueta Cauã no meio)
14							
15	1	1					Cauã no chão
16		2					Leica e Gui em pé, Contra-plongee
17		3					Gui com cara de mal
18		4					Cauã no chão
19		5					Leica e Gui em pé, Contra-plongee
20		6					Cauã Levantando
21		7					Cauã e Leica lutando, Gui pula ao redor
22		8					Gui falando
23		9					Cauã Leica e Gui brincando, Dias Velho ao fundo
24		10					Dias Velho falando
25		11					Dias Velho chama as crianças
26		12					Cauã Aponta para Dias Velho
27		13					Gui Falando
28							
29	Sequência	Cena	Fritiz	César	Juan	Pepe	
30	5	1					Papagaio reclama, aponta para o barco
31		2					Fritiz em pé falando
32		3					Juan animado
33		4					Pepe desanimado
34		5					Fritiz manda Pepe trabalhar
35		6					Juan animado, Pepe cansado, Cesar bicando, Fritiz mandando

O uso da planilha foi apenas uma base para não se perder da sequência na hora de gravar, juntamente com o animatic, que auxiliou muito no tempo de cada cena.



SEQ. 01 - cena 01

000000

Animatic do projeto "Tribo da Ilha"

2.2.4 Atividade 4

Nome da atividade: Captura de movimentos

Briefing: Captura de movimentos para animação das sequências 03 à 10 do projeto

Público-alvo: Equipe

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 cinco pontos a mais para a diferenciação dos atores.



Pontos sendo colocados e *cluster* no canto superior direito

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 que contém 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.



Wand Wave



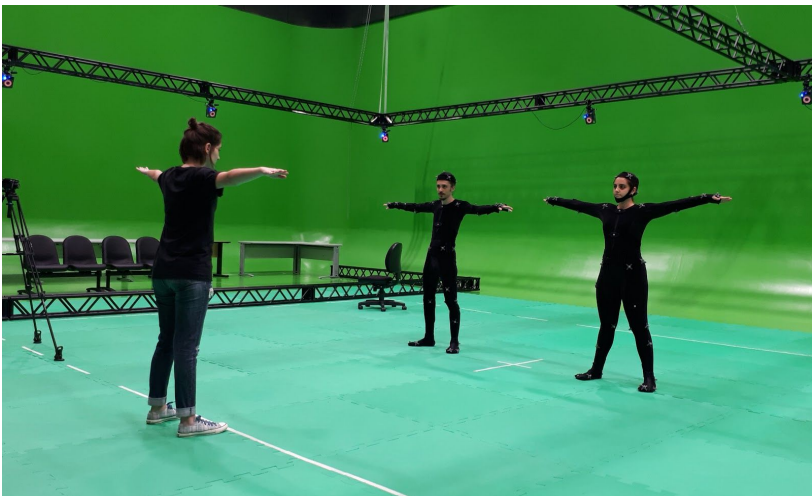
Posicionamento para referência de eixo

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



Exemplos de movimentos feitos no ROM

No projeto foi decidido iniciar todos os takes com a pose inicial “T”, como a imagem abaixo, para facilitar a correspondência do esqueleto da captura com os personagens modelados.



2.2.5 Atividade 5

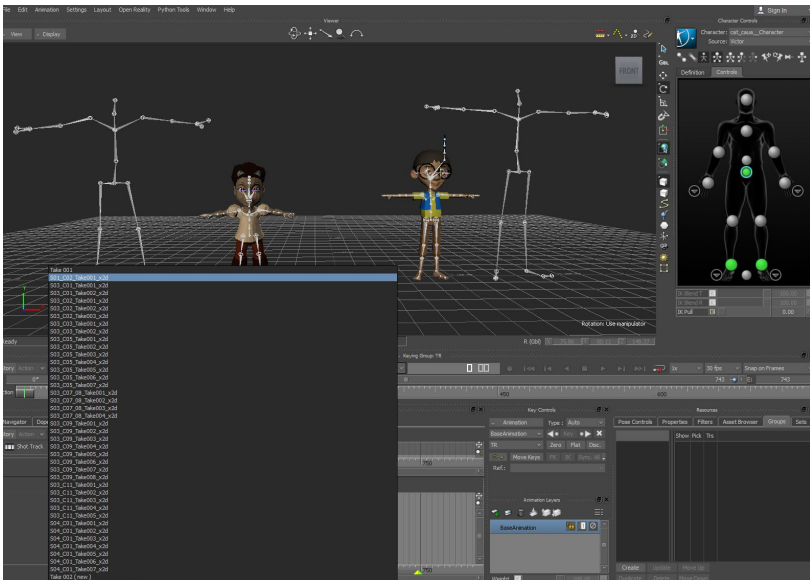
Nome da atividade: Montagem de *story*

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

Público-alvo: Equipe de estúdio

A montagem de *story* no MotionBuilder é muito importante, pois é ela quem dá a prévia de como a animação ficará em uma sequência, além de poder editar os vídeos de captura para melhor se adequarem a cena.

Foi decidido, depois de algumas tentativas, que a melhor forma de montar o *story* seria primeiramente escolher os melhores takes que poderiam ser usados na animação (aqueles com menos ruídos e/ou melhor atuação). Depois, abrir uma nova cena, com os modelos dos personagens que participaram da sequência e o cenário, e importar as capturas escolhidas.



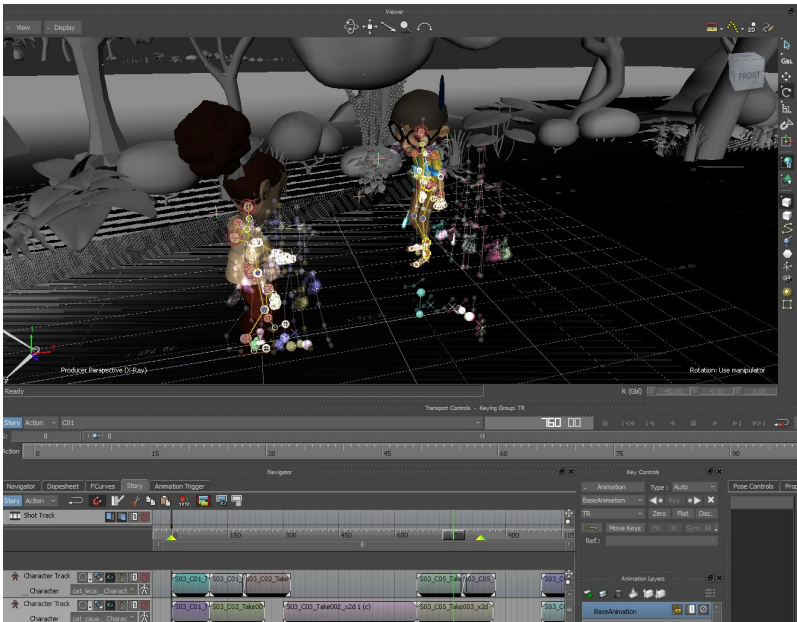
Arquivo para escolha de *takes*

Logo após, é feito o *bake* de cada personagem com seu movimento e importando 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.



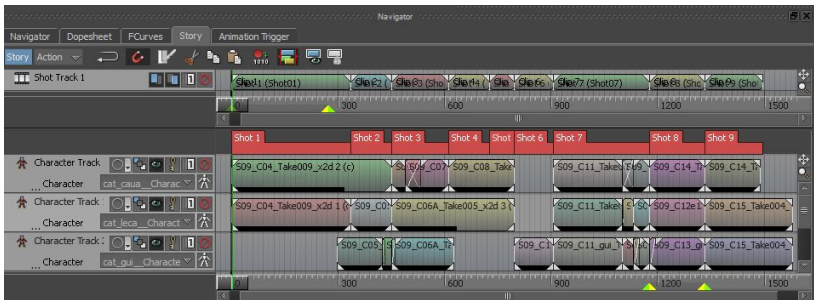
Início da montagem do *story*, personagem com o *bake* já feito

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

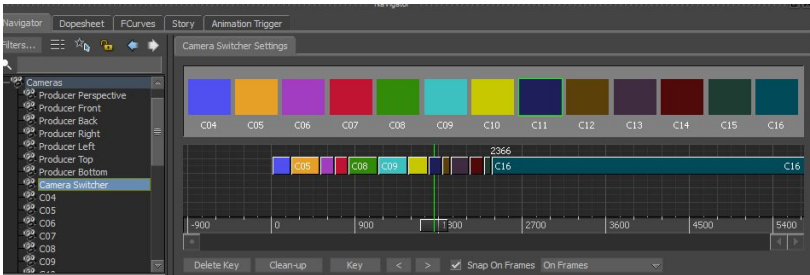


Story com ghost ligado

Uma vez que todos os personagens estão com suas cenas prontas na timeline do *story*, são adicionadas as câmeras. Num primeiro momento elas foram colocadas na *shot track* que acompanha o *story*, porém, percebeu-se que era melhor utilizar o *camera switcher* no navegador.

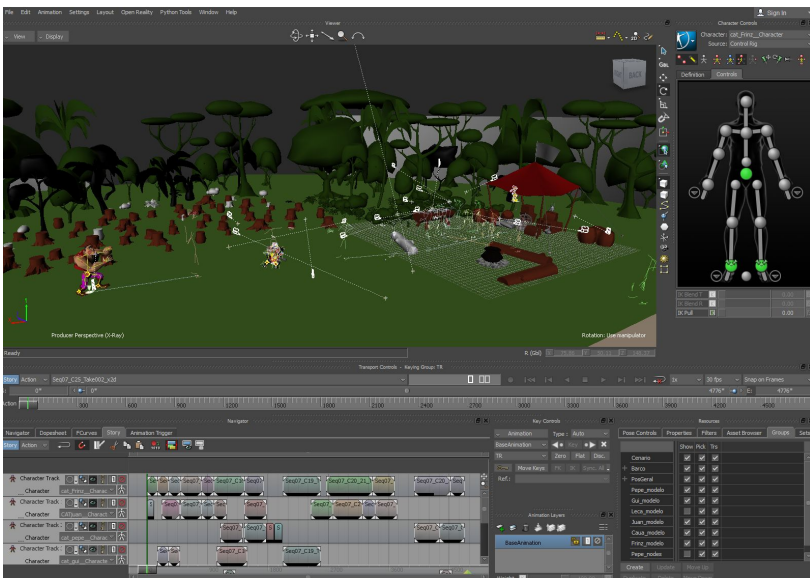


Story com shot track



Camera switcher

Depois de todas as câmeras estarem em cena, com o enquadramento desejado e seus respectivos *key frames*, 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.



Exemplo de *story* pronto em visão geral

2.2.6 Atividade 6

Nome da atividade: Refinamento de captura

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

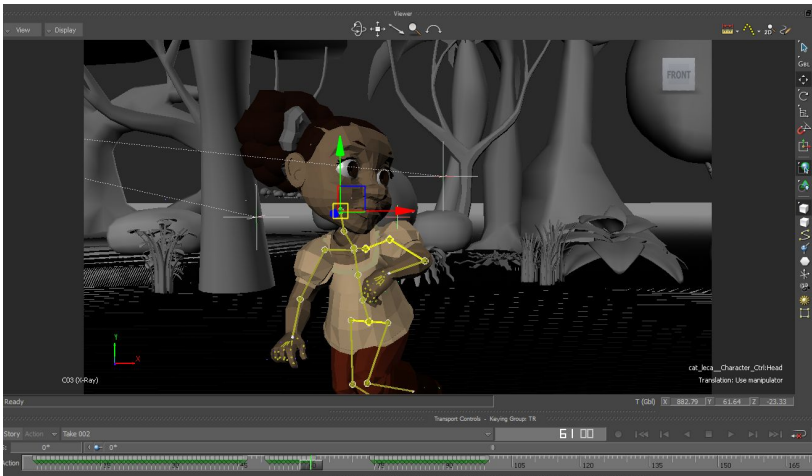
Público-alvo: Equipe de estágio

A fase de refinamento, como mostrado anteriormente, foi considerado o fim do workflow, o “produto final”.

Para refinar uma cena é preciso verificar a quantidade de ruídos que ela possui, e isso pode ser resolvido de duas formas: filtros próprios do MotionBuilder ou deletando key frames.

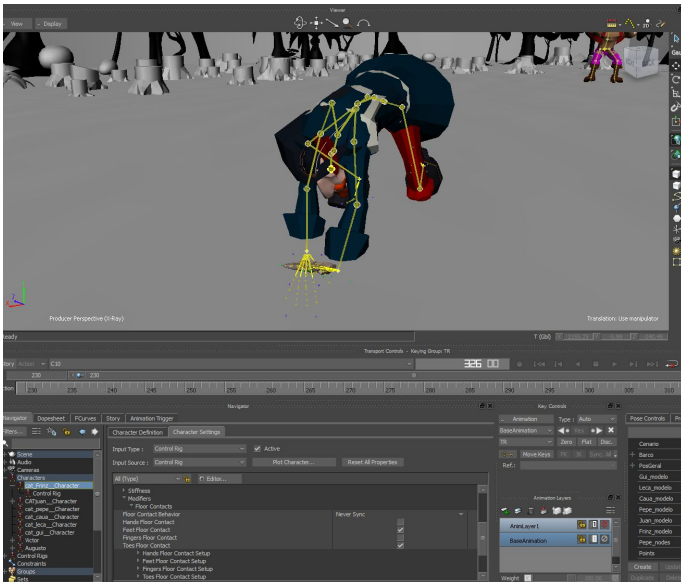


Captura bruta

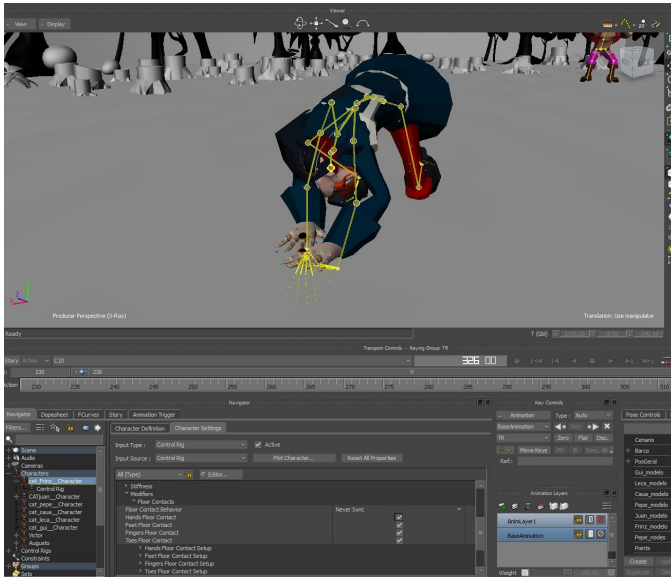


Refinamento deletando e ajustando *key frames*

Além disso, há os ajustes de contato com o chão e objetos, que podem ser efetuados automaticamente no próprio programa.



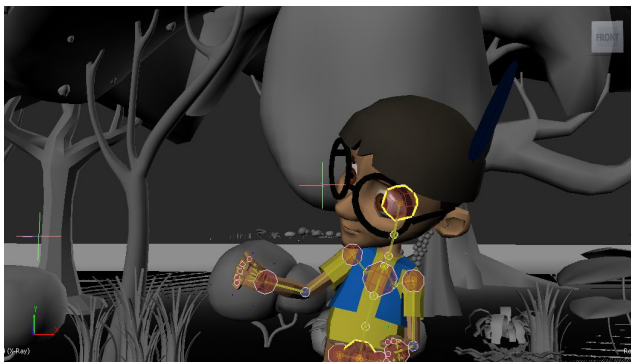
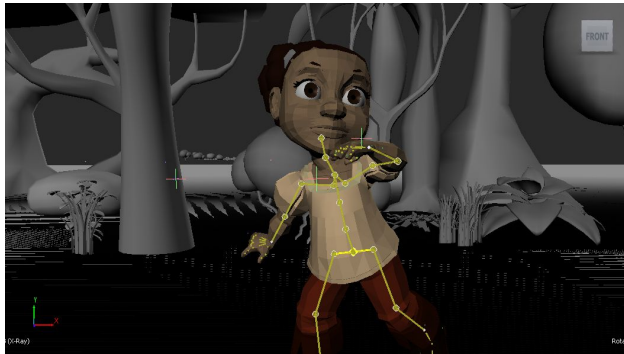
Hand e fingers floor contact desligados



Hand e fingers floor contact ligados

Feito isso, com tudo ajustado, foi iniciada a fase de animação das mãos e dedos.





Exemplos de refinamento de dedos

2.2.7 Atividade 7

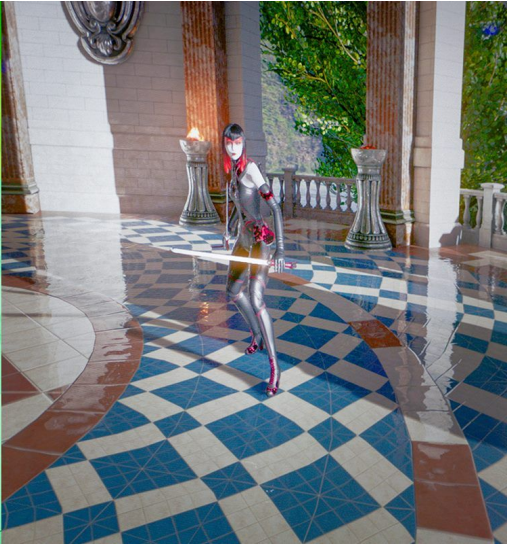
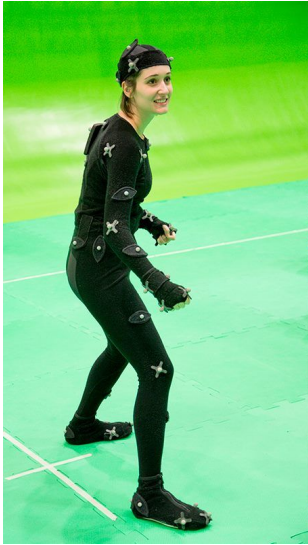
Nome da atividade: Participação Sepex

Briefing: Na feira Sepex foi mostrado o estúdio de captura de movimentos para a comunidade em geral e acadêmica

Público-alvo: Comunidade local e acadêmica

Particpei de dois dias da Sepex, dia 18/10 e 19/10. Nesses dias, trabalhei como atriz para uma demonstração de como o sistema de capturas funciona, com renderização no sistema Unreal. Vieram pessoas de várias idades interessadas no assunto, que tiraram suas dúvidas e sanaram suas curiosidades com a equipe.





2.2.8 Atividade 8

Nome da atividade: Montagem de tutorial

Briefing: Tutorial montado para auxiliar na montagem de um story

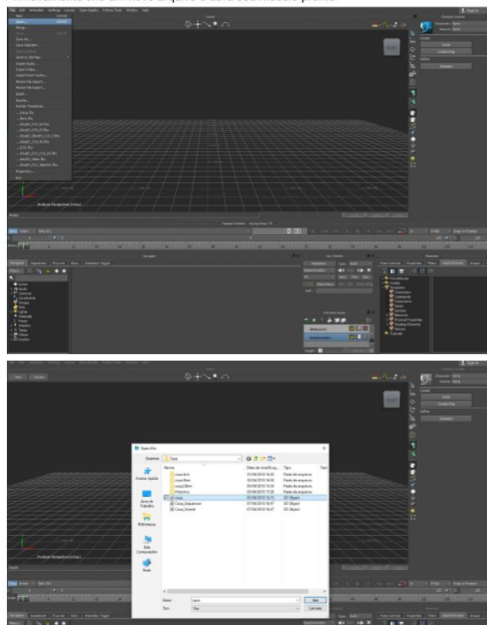
Público-alvo: Estagiários

O tutorial foi montado com intuito de auxiliar usuários e futuros usuários do MotionBuilder, já que esta é uma etapa muito importante e é preciso prestar atenção aos detalhes, pois algumas coisas podem não funcionar como desejado caso não se cumpra alguns passos.

Dessa forma, foi montado um arquivo com todas as fases detalhadas para a montagem de um story.

Tutorial para construir um Story no MotionBuilder

Primeiramente crie um novo arquivo e abra seu modelo pronto





Agora é preciso importar o restante das capturas, através do Motion File Import, para escolher dentre elas quais serão utilizadas na animação. Em Import Option deixe selecionado apenas o "Ignore Model Type". Clique em Import e aparecerá uma janela, pode retirar o assinalado da caixinha e aperte o Continue.

O tutorial encontra-se dentro da pasta: Dias Velho -> Episódios -> Tutoriais

3 AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

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

Sim, pois houve liberdade para a utilização dos equipamentos e a experimentação dentro desta técnica. Além disso, todos os equipamentos necessários foram disponibilizados, suprimindo a demanda. Pôde-se contar com o auxílio de professores, tanto no estúdio quanto na hora do refinamento, o que fez que o trabalho fluísse muito melhor e didaticamente. Outro ponto foi a habilidade de comunicação e organização que foram trabalhados constantemente, o que contribui muito para o desenvolvimento profissional.

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

Negativos

- Por ter tido muitas fases de testes, a produção, às vezes, ficava lenta por causa dos erros;
- Não ter compreensão aprofundada sobre atuação

Positivos

- Contato com uma técnica de animação que poucos têm acesso, o que valoriza e diferencia no mercado de trabalho;
- Liberdade para experimentação nas atividades atribuídas;
- Material disponível de alta qualidade

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 de técnicas utilizadas foi 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 houve o 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 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, sendo esse processo de captura e refinamento consideravelmente mais rápidos e eficazes. Além de ser uma técnica que poucos têm 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, além do conhecimento de softwares da Autodesk (MotionBuilder, 3DsMax) e teoria de enquadramento para editar os *stories*.

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

O conhecimento prévio sobre capturas, pois a aula foi disponibilizada apenas junto com o estágio. Assim como a atuação, pois não há nenhuma matéria dentro do curso que ensine técnicas

de atuação para captura de movimentos. Na área de Design não recordo de nada específico.

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

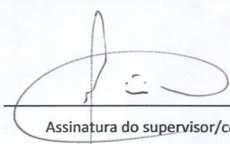
Nome da Empresa Concedente: UFSC
 Estagiário: Bianca Kawczynowicz Goldino
 Área do Estágio: Animação
 Período de realização do estágio: 27/08/2018 - 05/12/2018
 Supervisor de Estágio: Milton Luiz Hon Vieira
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): _____

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
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
										X
3. Criatividade: capacidade de sugerir, projetar e executar modificações ou novas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
4. Dinamismo: Agilidade frente às situações apresentadas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
5. Resiliência: Capacidade de adequar o comportamento/conduita a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
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
										X
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
										X
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
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
										X
10. Resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
Média										X

Outras Considerações:

Cidade _____

Data _____

Assinatura do supervisor/concedente. 

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Bianca Kawczynski Galdino

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