



Relatório Final de Estágio Curricular



G R A D U A Ç Ã O E M
animação

Augusto Kerber
UFSC
27/08/2018 - 05/12/2018

1 Dados Gerais

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Augusto Kerber

Matrícula: 16102088

Habilitação: Bacharelado em Animação

E-mail: augusto-kerber@hotmail.com

Telefone: (47) 99999-0026

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: Universidade Federal de Santa Catarina

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

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

Supervisor/Preceptor: Milton Luiz Horn Vieira

Jornada Semanal/Horário: 21 horas semanais, das 13:00 até 17:30

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. Storyboard
2. Captura de cenas com BLADE Vicon
3. Animação 3D
1. Edição de cenas 3D

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

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

O DesignLab, laboratório pertencente à UFSC, vinha produzindo a animação chamada Tribo da Ilha à 4 anos, 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, além de modos de refinamento e animação 3D.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infraestrutura física disponibilizada:

- Computador desktop
- Display interativo CINTIQ
- Laboratório de filmagem
- Softwares Adobe: Photoshop, After effects.
- Softwares Autodesk: MotionBuilder, 3ds MAX.
- Softwares VICON: Blade

A localização das atividades de Animação na estrutura organizacional da empresa:

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:

DesignLab e Tecmidia.

Data do início do estágio: 27/08/2018

Data de encerramento do estágio: 05/12/2018

Carga horária diária: 21 horas

Horário diário do estágio (entrada e saída): da 13:00 até 17:30

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> | dip.prograd@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2009573

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) Augusto Kerber, CPF 019.043.581-01, telefone 47999990026, e-mail augusto-kerber@hotmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 16102088 no Curso de Animação Bacharelado na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/ICUn/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 2009573

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, 29 de 08 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)

Augusto Kerber
Augusto Kerber - 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 |
| 03/09/2018 | <ul style="list-style-type: none">● Captura da sequência 09 no dia 03/09● Refinamento sequência 09 Cena 04 |
| 10/09/2018 | <ul style="list-style-type: none">● Refinamento sequência 09 Cena 10,11 |
| 17/09/2018 | <ul style="list-style-type: none">● Finalização de captura da sequência 09 no dia 17/09● Refinamento sequência 09 Cena 12, 13 |
| 24/09/2018 | <ul style="list-style-type: none">● Estudo para movimento de cauda do personagem e simulação física de roupa |
| 01/10/2018 | <ul style="list-style-type: none">● Captura sequência 05 e início da sequência 07 no dia 01/10● Refinamento sequência 05 Cena 02,05 |
| 08/10/2018 | <ul style="list-style-type: none">● Refinamento sequência 05 Cena 06,09_02 |

| | |
|------------|---|
| 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 ● Refinamento sequência 05 Cena 11 |
| 22/10/2018 | <ul style="list-style-type: none"> ● Refinamento sequência 03 Cena 01,05 ● Produção Tutorial SpringMagic |
| 29/10/2018 | <ul style="list-style-type: none"> ● Captura da sequência 06 no dia 31/10 ● Refinamento sequência 03 Cena 08,11 |
| 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 ● Refinamento sequência 06 Cena 04,05 |
| 12/11/2018 | <ul style="list-style-type: none"> ● Captura da sequência 10 no dia 13/10 ● Refinamento sequência 06 Cena 08,12 ● Produção Story sequência 04 Cena 01 |
| 19/11/2018 | <ul style="list-style-type: none"> ● Produção Story sequência 09 Cena 01,03 ● Produção do relatório de estágio |
| 26/11/2018 | <ul style="list-style-type: none"> ● Entrega 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: Organização de arquivos, aprender os softwares utilizados no estágio e entender a organização e workflow.

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, e em seguida, para ser possível o refinamento de futuras capturas de animações, foi necessário um estudo dos softwares disponíveis para tal.

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 a vários anos. Ao 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.

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

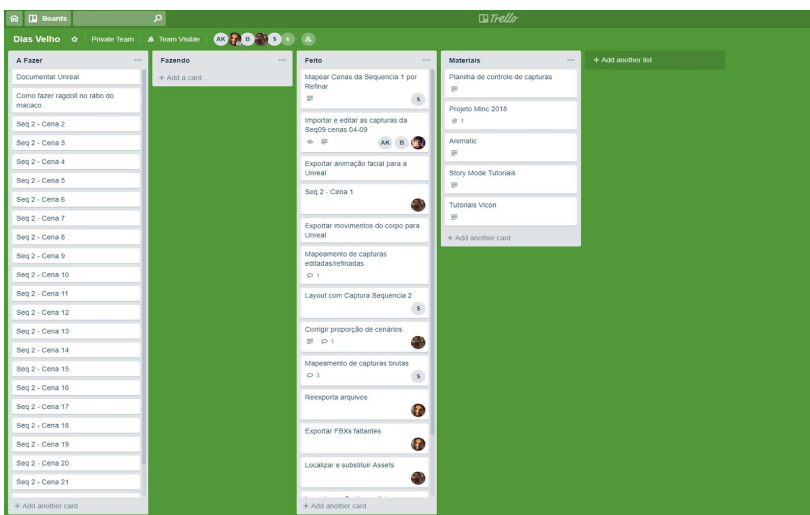
Navegação básica: Compõe o aprendizado de funcionalidade de teclas de atalho que são necessários para a utilização do programa.

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

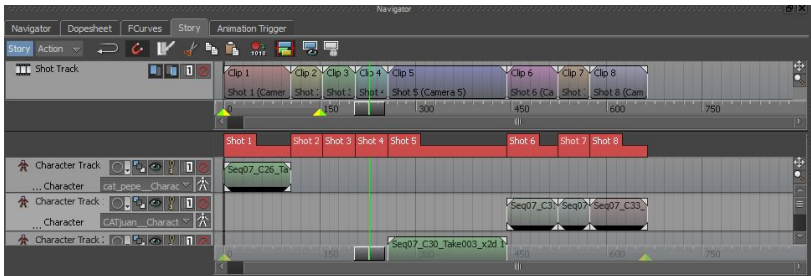
condizer aos bones do esqueleto da animação advinda da gravação bruta dos atores.

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. Está ferramenta foi utilizada para montagem das cenas brutas antes dos refinamentos de cada sequência de cenas da série.



Sistema Trello.



Ferramenta Story no MotionBuilder.



Personagens da série Tribos da Ilha.

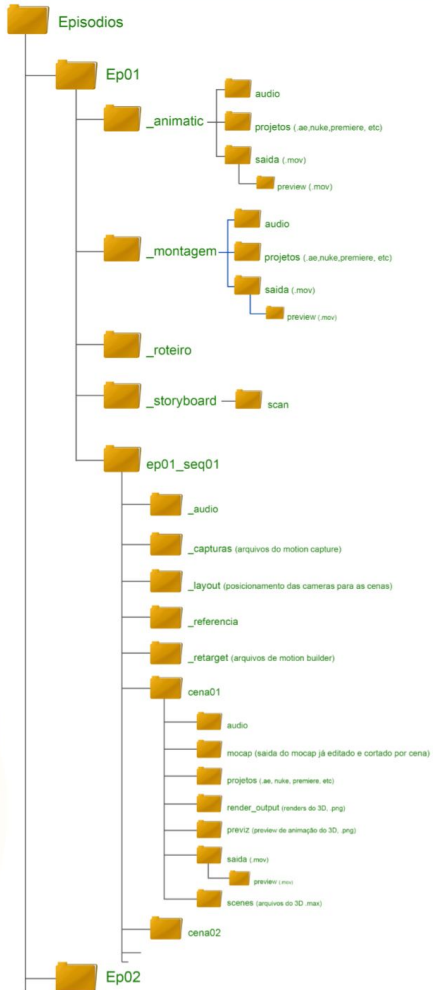
ORGANIZAÇÃO DAS PASTAS - DIAS VELHO

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: Captura da sequência 09 no dia 03/09 e refinamento sequência 09 Cena 04.

Briefing: Captura no estúdio Tecmidia de cenas da sequência 09 da série, e futuro refinamento das cenas utilizando o Motionbuilder.

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

O início das atividades se deu com a captura das cenas no estúdio Tecmidia. Para isso, foi necessário a aprendizagem do modo de operação dos aparelhos e softwares, bem como o conhecimento de demarcação dos pontos que são colocados em cada roupa dos atores para o reconhecimento pelas câmeras. A ordem de etapas se deu então da seguinte forma:

Após os atores vestirem a roupa com velcros, foram colocados pontos marcadores que são reflexivos em lugares específicos determinados pela produtora do software de captura, VICON. É então feita a calibragem das câmeras no local de filmagem pelo software Blade. Suas etapas são: Wand wave, onde uma pessoa deve “acenar” com uma vara que possui pontos refletivos para as câmeras, até que o sistema esteja calibrado. Demarcação do eixo referencial para que o software saiba a orientação do espaço físico, colocando a mesma vara utilizada no wand wave em uma posição predeterminada no centro do espaço em que as câmeras envolvem. E finalmente são espalhados 5 pontos no chão da zona onde as câmeras estão para que seja feita a última calibragem.

Após a calibragem das câmeras, deve ser feito o range of motion de cada ator, que determina a amplitude permitida de cada bone de seu esqueleto. Os atores então se posicionam na “pose T” no centro da zona de câmeras, e executam uma série de movimentos pré determinados que depois serão transferidos para o software Blade, onde serão identificados os marcadores cada ator, e então produzido o arquivo com os respectivos range of motions.

A Sequência 09 da série foi então gravada, com a presença de dois atores que representavam respectivamente dois personagens da série, um feminino e outro masculino, e que gravaram uma

sequência de 10 cenas. A sequência gravada é sobre três personagens da série enfrentando a chegada de piratas na ilha em que vivem. Ao final, as cenas foram exportadas em formato HDF, e depois exportadas novamente para o formato FBX.

Com as cenas FBX, foi possível então o refinamento com o programa Motionbuilder. Nesta semana, a cena 04 foi refinada, ou seja, o ruído na animação foi removido, movimentos e bones deslocados foram corrigidos, o contato de partes do corpo com o chão e objetos foi efetuado e movimentos de mãos foram produzidos.



Atores efetuando a calibragem de movimentos.



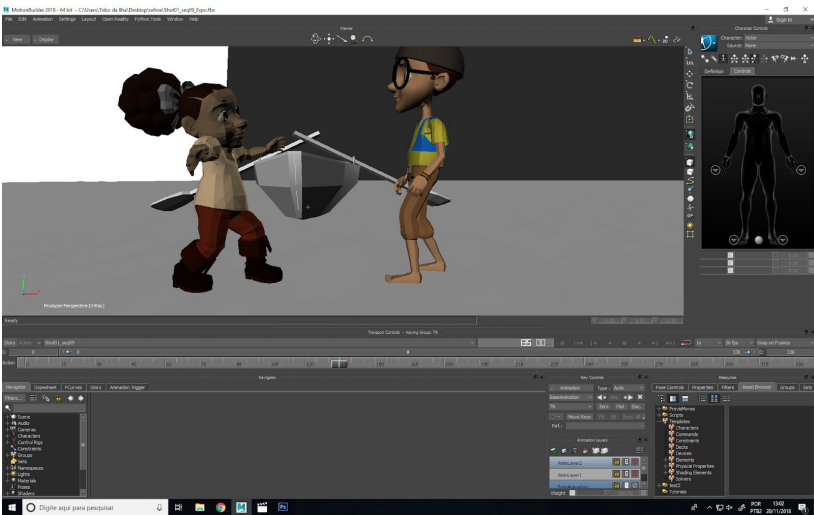
Calibragem com Wand wave.



Centralização da vara para determinar orientação.



Pontos grudados ao ator.



Refinamento Cena 04.

2.2.3 Atividade 3

Nome da atividade: Refinamento sequência 09 Cena 10,11.

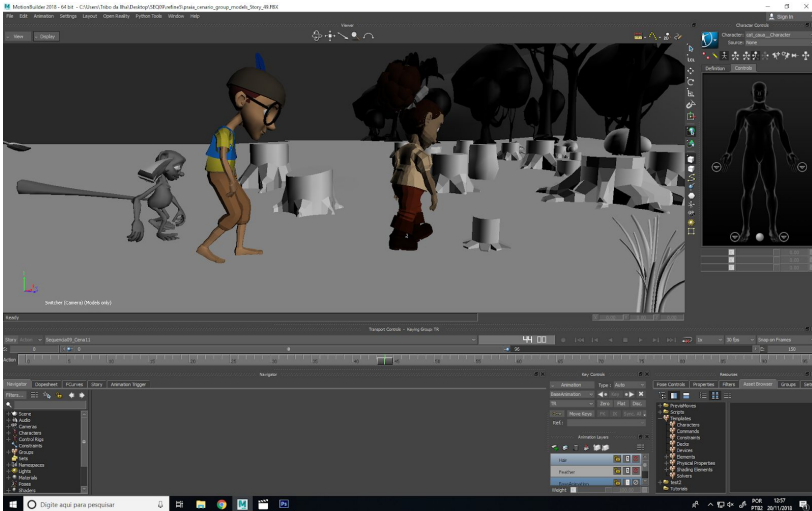
Briefing: Continuação de refinamentos de cenas da sequência 09 no MotionBuilder.

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

Seguindo a ordem de captura de cenas, foi refinado na semana as cenas 10 e 11, corrigindo e ajustando os movimentos visto necessário.



Refinamento cena 10.



Refinamento cena 11.

2.2.4 Atividade 4

Nome da atividade: Finalização de captura da sequência 09 no dia 17/09 e refinamento da sequência 09 Cena 12, 13.

Briefing: Captura de cenas da sequência 09 e refinamento das cenas 12 e 13, sequência 09

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

Foram gravadas cenas que faltavam da sequência 09, e exportadas novamente cenas que haviam muitos defeitos e dificultavam o refinamento no MotionBuilder. No decorrer da semana, mais episódios foram refinados referentes a sequência 09, finalizando até então o primeiro bloco de cenas gravadas por completo.

2.2.5 Atividade 5

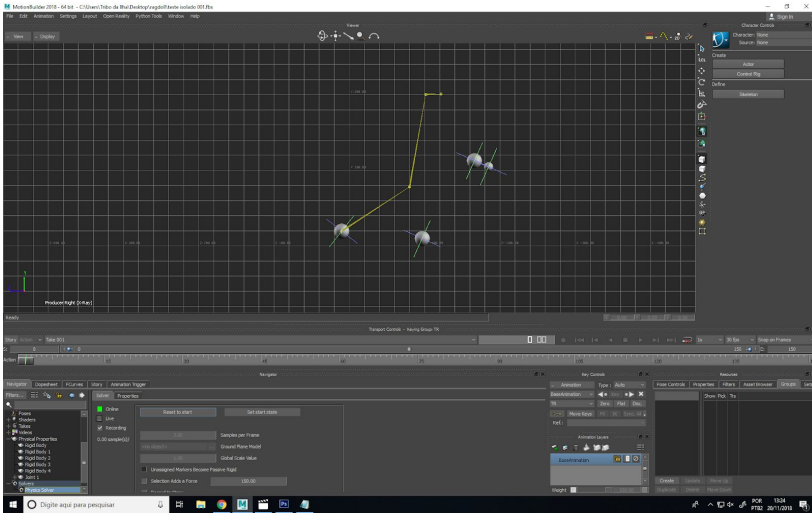
Nome da atividade: Estudo para movimento de cauda do personagem e simulação física de roupa.

Briefing: Procura de meios para efetuar a simulação da cauda do personagem da série animada, bem como o tecido da roupa de um dos personagens pirata.

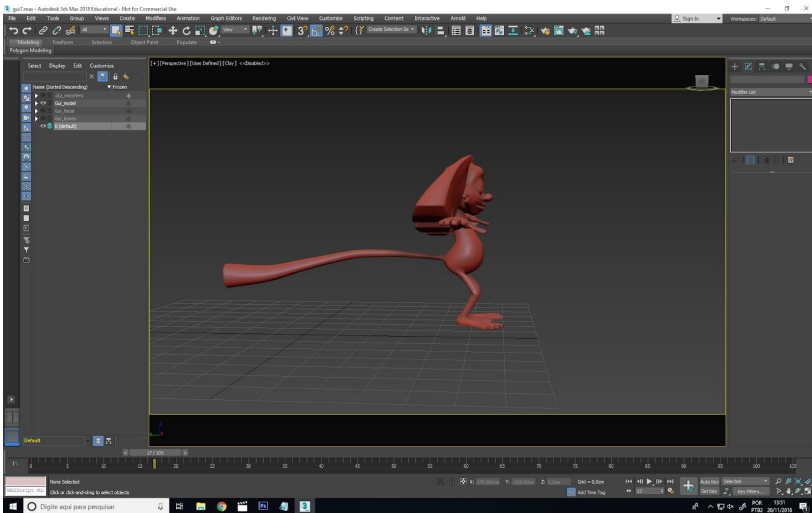
Público-alvo: A própria equipe de estagiários no auxílio a produção de capturas e refinamentos.

Para ser evitado a animação manual da cauda de um dos personagens da série, foi optado a busca de alternativas que pudessem automatizar o movimento físico do membro. A primeira idéia foi a utilização de um recurso existente no MotionBuilder chamado Ragdoll, que mostrou-se ineficaz após testes para a devida causa, pois a simulação física no próprio programa deixava a desejar. Assim, uma alternativa encontrada que encaixou-se no necessitado foi a utilização de um plug-in chamado Spring Magic para o software 3DS Max. Nele foi possível a animação da cauda em uma sequência inteira sem a necessidade de produção manual, contanto que a cena estivesse importada no próprio programa.

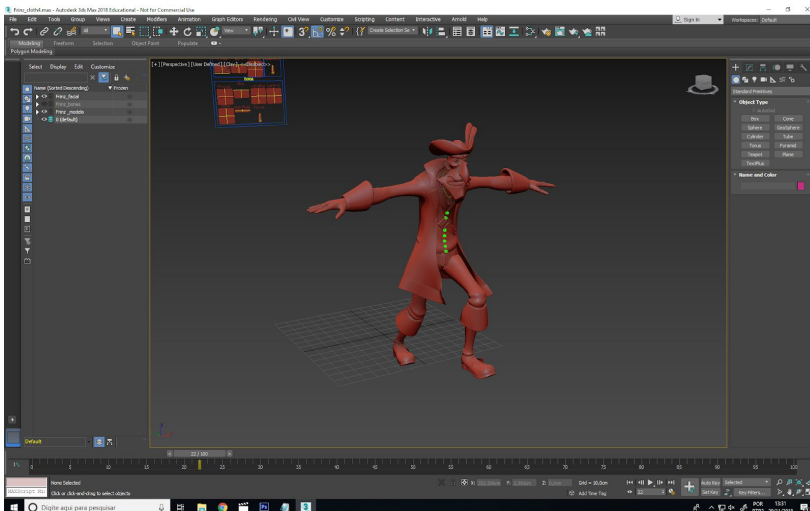
A simulação física da roupa de um dos personagens foi pensada em ser feita no programa 3DS max desde o princípio. O modifier do programa chamado Skin Wrap foi testado, contudo para a deformação necessária não foram produzidos resultados aceitáveis. Uma segunda tentativa foi com o modifier Cloth, que após alguns testes, foi decidido como uma forma viável para a simulação de tecido desejada.



Teste ragdoll no MotionBuilder.



Simulação cauda usando Spring Magic no 3DS MAX.



Simulação tecido com modifier Cloth.

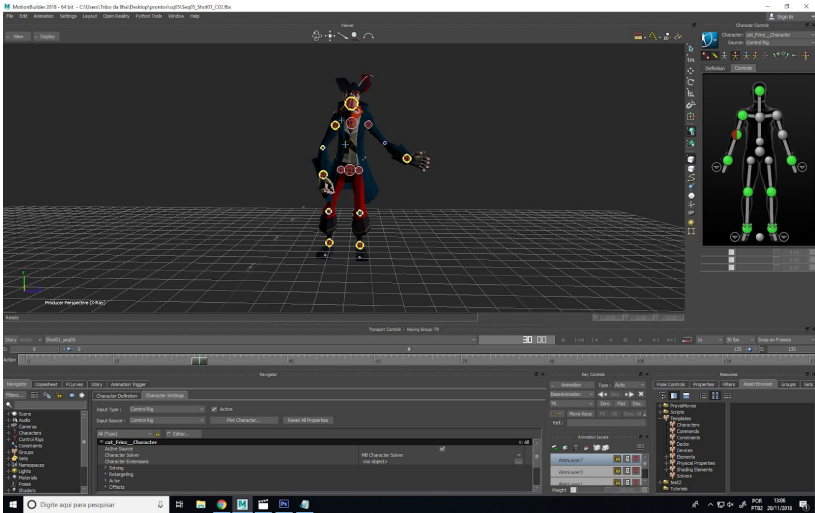
2.2.6 Atividade 6

Nome da atividade: Captura sequência 05 e início da sequência 07 no dia 01/10 e refinamento sequência 05 Cena 02,05.

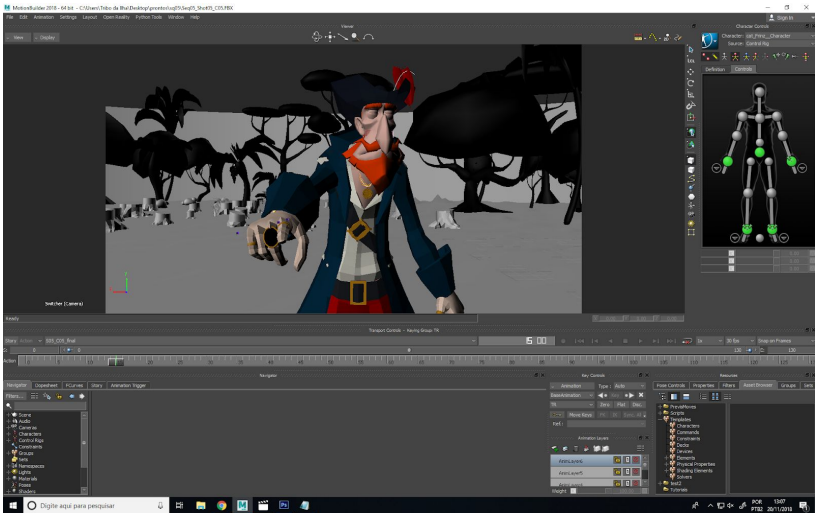
Briefing: Início da captura da nova sequência 05 e 07, e em seguida o refinamento da recém gravada sequência 05, primeiras cenas.

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

Foram gravadas cenas da sequência 07 e 05 com novos atores, que representaram 3 piratas e 1 macaco da série. A sequência gravada condiz com a chegada dos piratas da série na ilha, e seus diálogos e brigas. Após a exportação dos arquivos em FBX, foi possível o refinamento da sequência 05 pelas primeiras cenas 02 e 05.



Refinamento cena 02.



Refinamento cena 05.

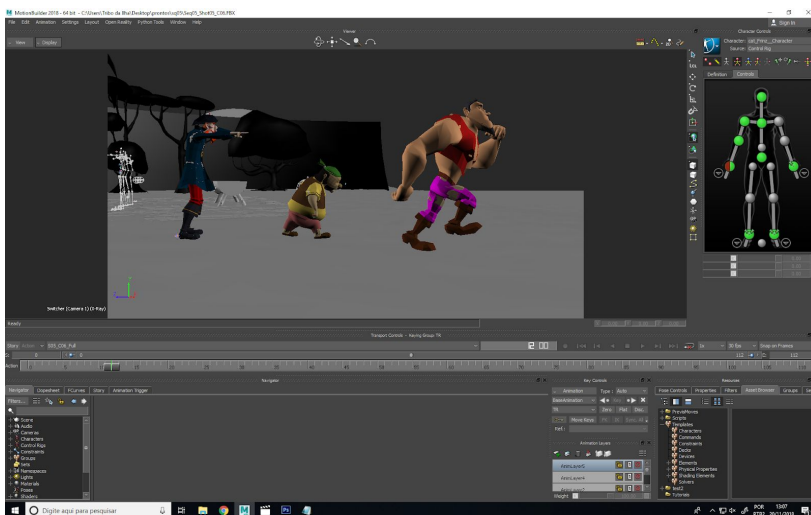
2.2.7 Atividade 7

Nome da atividade: Refinamento sequência 05 Cena 06,09_02.

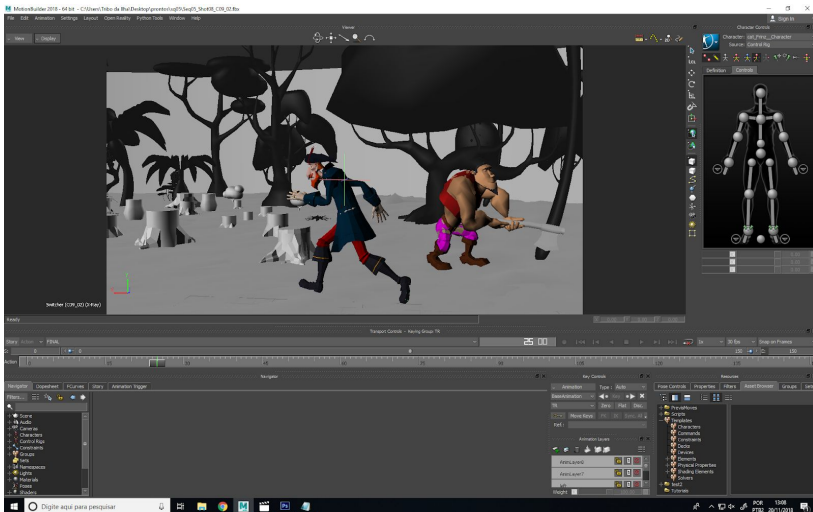
Briefing: Continuação dos refinamentos referentes a sequência 05

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

Foi finalizado os refinamentos da sequência 05 completa, e iniciado os preparativos para gravar as próximas sequências 03 e 04.



Refinamento cena 06.



Refinamento cena 09_02.

2.2.8 Atividade 8

Nome da atividade: Captura da sequência 03 e 04 no dia 15/10.

Briefing: Novas capturas referentes a sequência 03 e 04.

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

Captura das sequências 03 e 04, onde três personagens da série correm e conversam em uma trilha no meio da floresta.

2.2.9 Atividade 9

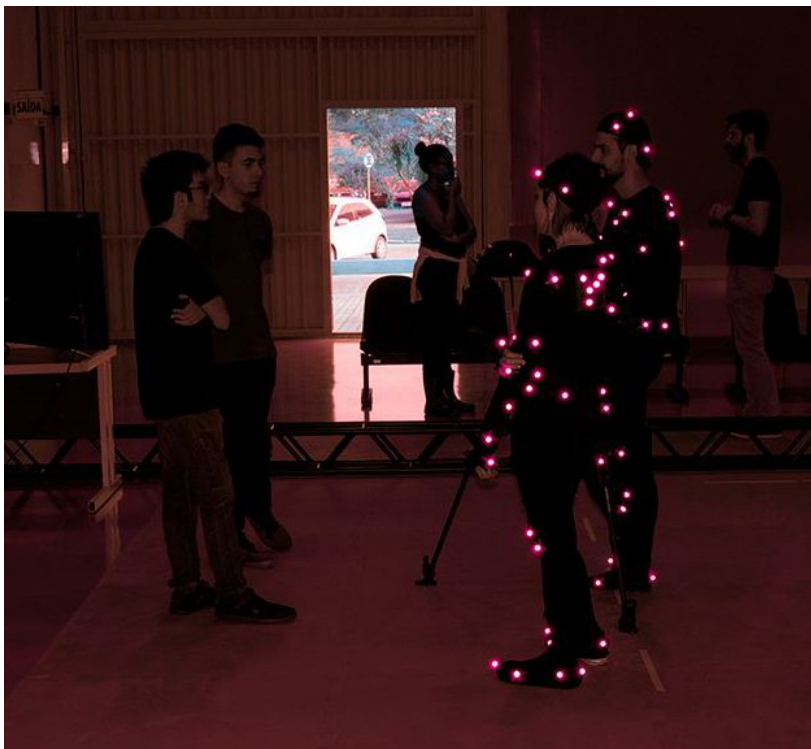
Nome da atividade: Participação da SEPEX no dia 18 e 19 e refinamento sequência 05 Cena 11.

Briefing: Participação como ator para apresentação do laboratório Tecmidia no evento SEPEX e refinamento de cenas.

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.

Na mesma semana, continuou-se os refinamentos a sequência 05, cena 11.



Imagens SEPEX.



Imagens SEPEX.

2.2.10 Atividade 10

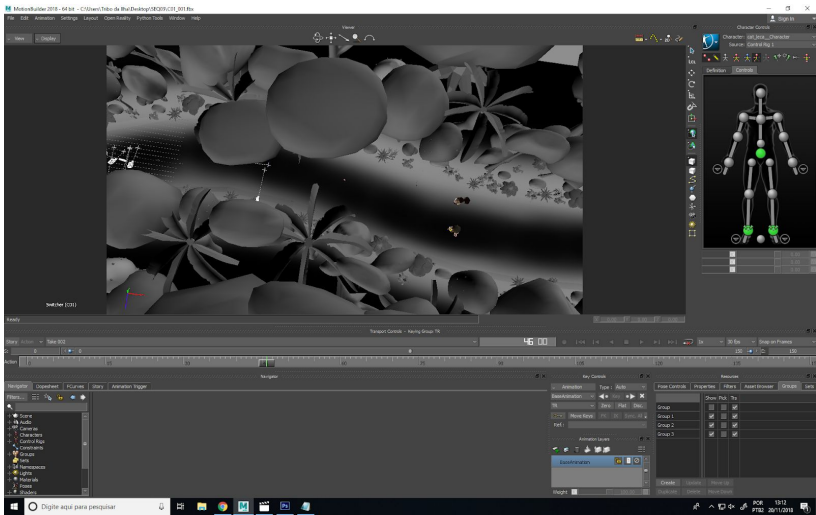
Nome da atividade: Refinamento sequência 03 Cena 01,05 e produção do tutorial do SpringMagic.

Briefing: Criação de um pdf instrutivo sobre o plug-in SpringMagic, e refinamentos da sequência 03

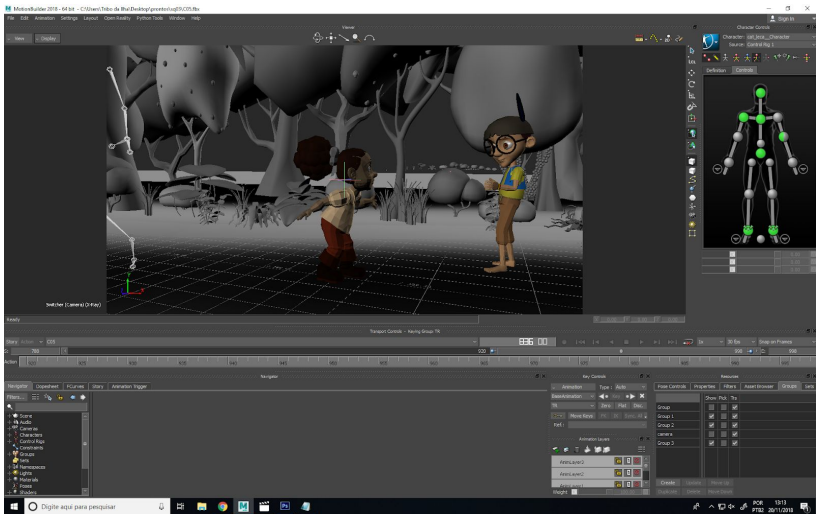
Público-alvo: Integrantes do projeto Tribo da Ilha.

Após decidido a utilização do Plug-in SpringMagic para o software 3DS max com a finalidade de simular a animação na cauda de um dos personagens, criei um arquivo PDF com instruções de como utilizar e instalar o Plug-in, bem como localização dos arquivos na pasta banco de dados.

Foi dado início ao refinamento das cenas 01 e 05 da sequência 03.



Refinamento cena 01.



Refinamento cena 05.

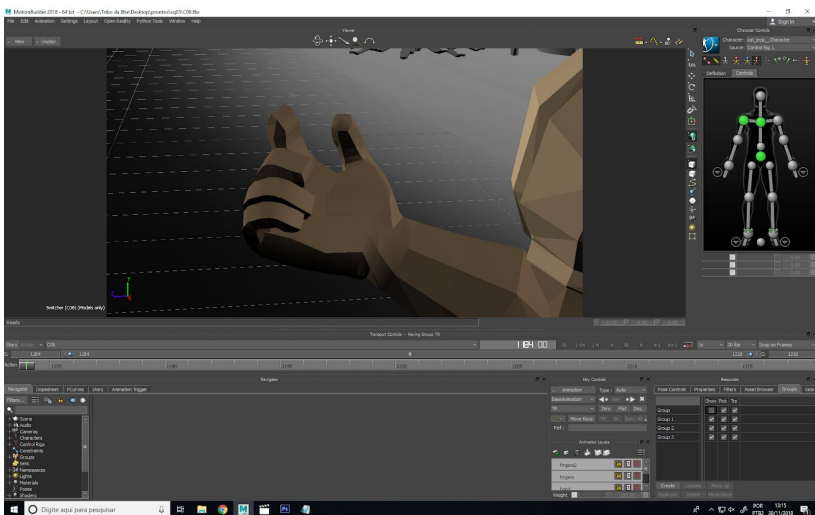
2.2.11 Atividade 11

Nome da atividade: Captura da sequência 06 no dia 31/10 e refinamento sequência 03 Cena 08,11.

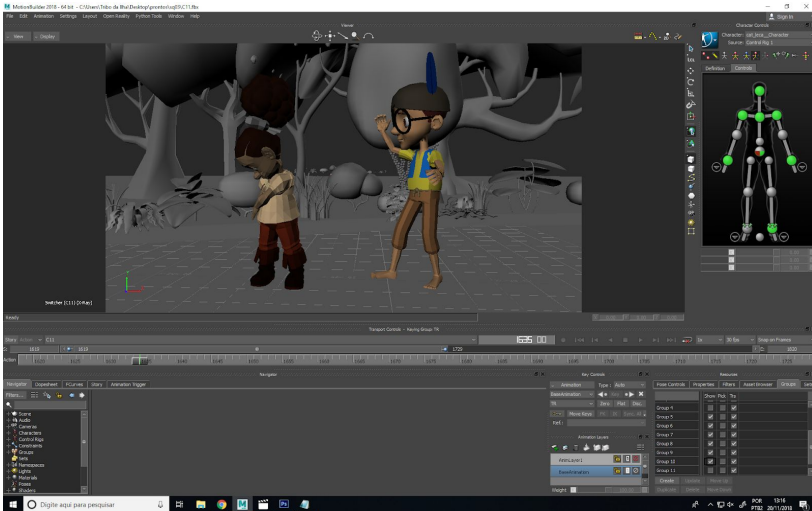
Briefing: Captura da nova sequência 06 e refinamento de cenas existentes da sequência 03.

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

Semana em que foi gravada a sequência 06 onde dois personagens da série estão enfrentando a chegada dos piratas na ilha, e tentando salvar seu amigo capturado. Continuou-se a refinar a sequência 03 últimas cenas 08 e 11.



Refinamento cena 08.



Refinamento cena 11.

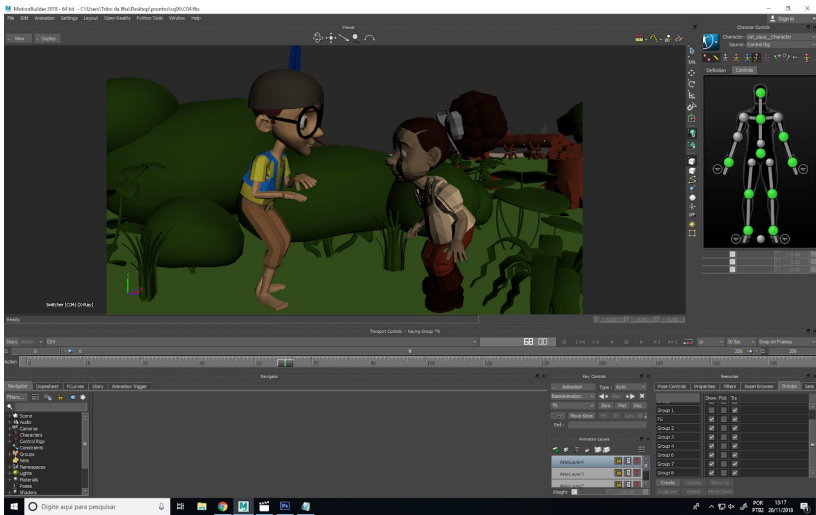
2.2.12 Atividade 12

Nome da atividade: Continuação da captura da sequência 07 no dia 05/11, finalização da captura da sequência 07 no dia 06/11 e refinamento sequência 06 Cena 04,05.

Briefing: Captura da nova sequência 07 e refinamento de cenas existentes da sequência 06.

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

A sequência 07 gravada mostra os conflitos dos piratas causados pelos dois personagens que estão tentando salvar seu amigo capturado. Iniciou-se o refinamento da sequência 06, cenas 04 e 05.



Refinamento cena 04.



Refinamento cena 05.

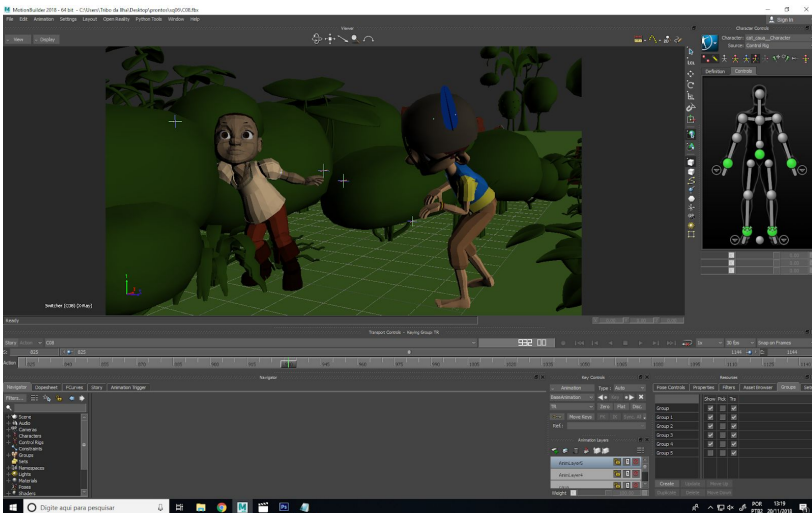
2.2.13 Atividade 13

Nome da atividade: Captura da sequência 10 no dia 13/10, refinamento sequência 06 Cena 08,12 e produção Story sequência 04 Cena 01.

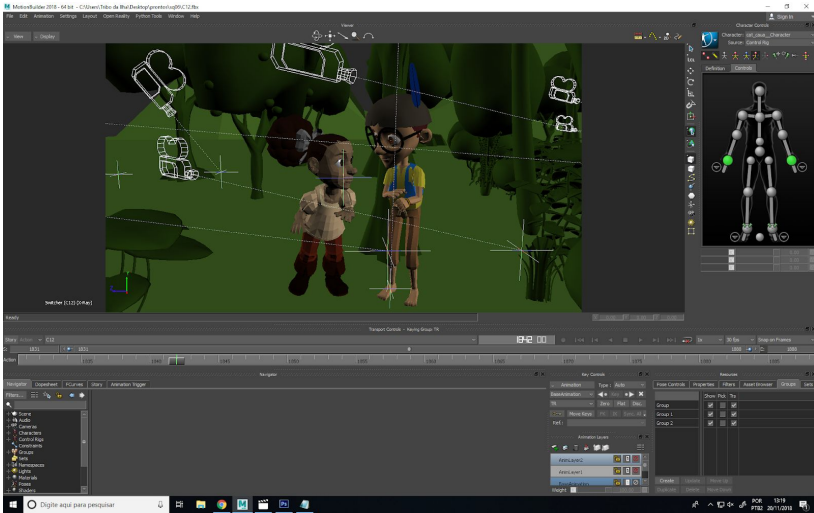
Briefing: Captura da nova sequência 10, refinamento de novas cenas da sequência 06, e produção do Story para o refinamento da sequência 04.

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

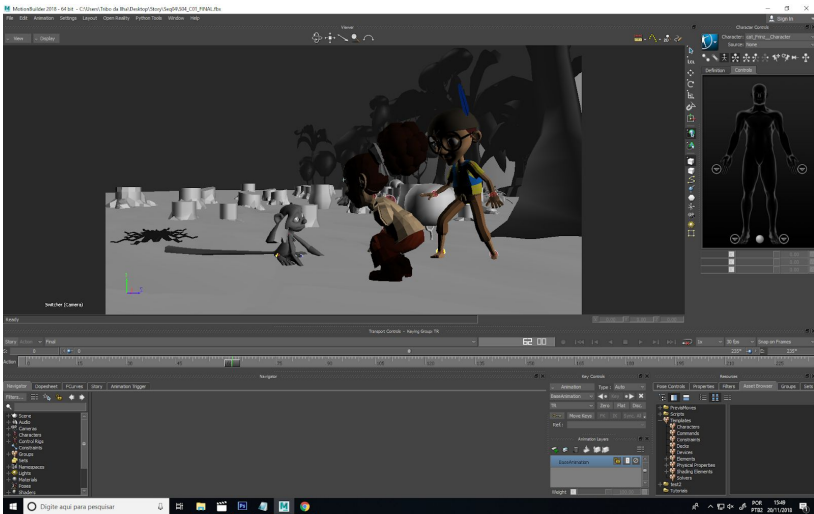
A captura da sequência 10 condiz com a ultima sequencia da série, que mostra três personagens replantando árvores que haviam sido cortadas pelos piratas. Na mesma semana houve o refinamento final da sequência 06, cenas 08 e 12. Ainda, começou-se a produção do Story da sequência 04, que foi a montagem com as cenas brutas exportadas do software Blade no MotionBuilder de acordo com o Storyboard para futuros refinamentos.



Refinamento cena 08.



Refinamento cena 12.



Story cena 01.

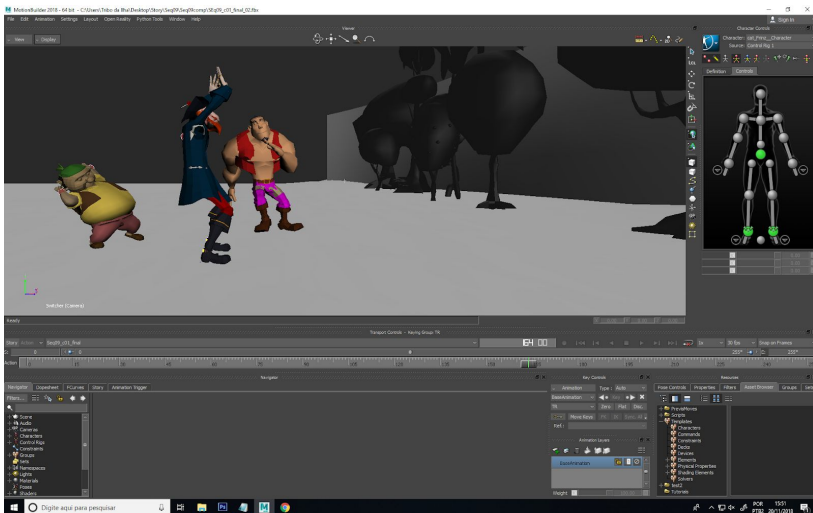
2.2.14 Atividade 14

Nome da atividade: Produção Story sequência 09 Cena 01,03 e produção do relatório de estágio.

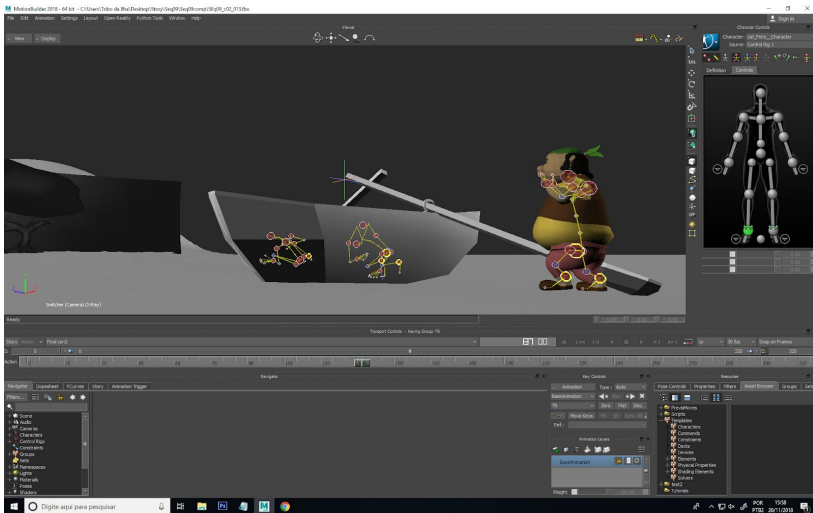
Briefing: Produção do Story de cenas da sequência 09 e início relatório final de estágio.

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

Nesta semana foi feito um novo Story para refinamento referente a sequencia 09 cenas 01 e 03, e com sua conclusão, iniciei a escrita do relatório final a ser entregue ao orientador de estágio.



Story cena 01.



Story cena 03.

2.2.15 Atividade 15

Nome da atividade: Entrega do relatório.

Briefing: Entrega do relatório.

Público-alvo: Orientador.

Relatório de estágio entregue ao orientador.

2.2.16 Atividade 16

Nome da atividade: Término de todos os stories capturados do segundo semestre de 2018.

Briefing: Finalização de Story geral da série.

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

Finalização do compilado de todas sequências gravadas e refinadas durante o estágio.

3 AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

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

Sim, todos equipamentos necessários foram disponibilizados tanto para a filmagem de cenas, quanto para o refinamento. Além disso, sempre esteve presente o auxílio de pessoas capacitadas que pudessem suprir qualquer dúvida quanto aos equipamentos ou programas utilizados, e que proporcionaram um ambiente de trabalho ótimo para o desenvolvimento.

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

Positivos:

- Disponibilidade de equipamentos de qualidade.
- Aprendizagem em uma área de poucos profissionais no mercado de animação Brasileiro.
- Interação com pessoas que possuem conhecimento na área.

Negativos:

- Produção de conteúdo direcionado a um projeto somente.
- Indisponibilidade de atores.

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 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, 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?

O equipamento Vicon, apesar de termos aula de captura de movimentos, não foi muito aprofundado, já que no curso é priorizado no refinamento e utilização da captura para diversos fins. Assim como a atuação, pois não há nenhuma matéria dentro do curso que ensine técnicas de atuação para captura de movimentos.

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

Nota 9, 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

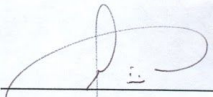
Nome da Empresa Concedente: UFSC
 Estagiário: Augusto Karber
 Área do Estágio: Animação
 Período de realização do estágio: 22/08/2018 até 05/12/2018
 Supervisor de Estágio: Milton Luiz Horn Vieira
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): _____

| | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 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/conduta 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 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | | | | | | | | | | X |

Outras Considerações:

Florianópolis _____
Cidade

_____ Data

 _____
Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Augusto Kerber

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: Fólis, Data: 26/11/18

 Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório