



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Lucas Sousa Vuolo
G2E
05/98/2019 - 22/11/2019

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Lucas Sousa Vuolo

Matrícula: 15201621

Habilitação: Design

E-mail: lucasvuolos@gmail.com

Telefone: (48) 99947-3214

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: G2E

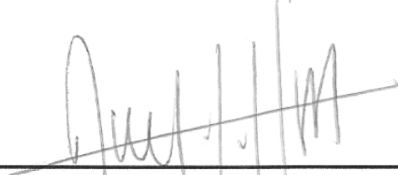
Período Previsto: 05/08/2019 - 06/12/2019

Período referente a este relatório: 05/08/2019 - 22/11/2019

Supervisor/Preceptor: Monica Stein

Jornada Semanal/Horário: 20hrs

Assinatura da concedente (ou representante):



RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Conforme for solicitado atividades referentes a animação, aplicar todo conhecimento adquirido em projetos da graduação e demais disciplinas, com objetivo de entender como funciona um ambiente de trabalho real.

Objeto(s) do estágio: Desenho digital, criação e organização de frames.

Programa de atividades (PAE): Animar cenas para o curta de animação 2D “Stella”
Participação na idealização de cenas

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: O grupo de integrantes pertencentes ao G2E se mostram muito atenciosos com os novos participantes. O que ajuda muito a compreender as etapas da produção de uma animação e como é dividido os trabalhos, colaborando para meu desenvolvimento como animador.

O que foi abordado no estágio: Foram abordados uso de ferramentas digitais como Toon boom, informações para a compreensão do enredo de um curta de animação em desenvolvimento pelo G2E, adaptação ao traço de desenho do curta, desenvolver model sheet da personagem stella, animar cenas.

Atuação na área gráfica: Fui encarregado de animar personagem, fazer diversos desenhos intermediarios aos desenhos principais.

Atuação na área informatizada (mídias): Os softwares utilizados foram: Toon boom Animation e Adobe Photoshop.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: O “estúdio” G2E está situado em uma sala de aula equipada com vários computadores devidamente equipado com seus periféricos, há também um amplo espaço nas mesas para usar seu próprio computador se preferir, a sala dispõe de um televisor grande para possíveis apresentações caso necessário. Mesmo sendo apenas uma sala, oferece um amplo espaço para os colaboradores e com a proximidade no ambiente, torna-se fácil a

troca de ideias e até mesmo a solução de possíveis dúvidas. Os equipamentos utilizados foram, notebook, mouse e mais a frente mesa digitalizadora

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa:

Como todos os integrantes são da área de Design, é um elemento bastante presente e valorizado no projeto.

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

Na área de animação do laboratório.

Data do início do estágio: 05/08/2019.

Data de encerramento do estágio: 06/12/2019

Carga horária diária: 4h

Horário diário do estágio (entrada e saída): 18h - 22h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Monica Stein

Formação e cargo: Subcoordenadora do Curso de Animação do Departamento de Comunicação e Expressão Gráfica - EGR - UFSC

Contatos (telefone/e-mail): (48)9123-1890 / moni_stein@yahoo.com.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

DEPARTAMENTO DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL

Endereço: 2º andar do prédio da Retórica, 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 OBRIGATORIO - TCE Nº 2021554

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) Andre Luiz Sens, 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) Lucas Sousa Vuolo, CPF 102.243.859-09, telefone (48) 3365-9509, e-mail lucas.svuolo@hotmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 15201621 no Curso de Design na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CUn/11 e das normas do Curso, acertam o que segue:

- Art. 1º:** O presente Termo de Compromisso de Estágio (TCE) está fundamentado no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) e vinculado à disciplina EGR7198 - Estágio (360h/a)
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) Monica Stein, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º:** A jornada semanal de atividades será de 20.00 horas (com no máximo 4.00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) CCE g2e, de 05/08/2019 a 06/12/2019, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Monica Stein.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº 1245 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 10 dias de recesso, a ser exercido durante o período de realização do estágio, preferencialmente durante férias escolares, em período(s) acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista, o número de dias será proporcional e deverá ser usufruído durante a vigência do TCE ou pago em pecúnia ao estudante após sua rescisão.
- Art. 10º:** O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a UFSC, desde que observados os itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo; conduzir-se com ética profissional; respeitar as normas da UFSC, respondendo por danos causados 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 2021554

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

Animar cenas para o curta de animação 2D "Stella"; Participação na idealização de cenas;

Local e Data:

Florianópolis, 29 de Agosto de 2019.

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

Monica Stein - Prof.(a) Orientador(a) e Supervisor(a) no local de Estágio

Andre Luiz Sens, Dr.
Coordenador de Estágio do
Curso de Graduação em Design
UFSC/UFSC
15/03/2019

Andre Luiz Sens - Coord. Estágios do Curso - UFSC

Lucas Sousa Vuolo
Lucas Sousa Vuolo - Estagiário(a)

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 2

2.1 QUADRO CONTENDO:

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

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

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

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
1ª/Agosto	- Introdução ao projeto, Apresentação da metodologia de produção de um curta desenvolvido em grupo - Preparação dos documentos para a oficialização do estágio obrigatório, incluindo pegar as devidas assinaturas necessárias
2ª/Agosto	- Mais detalhes sobre o processo de criação, apresentação às formas de trabalho - Início do treino de animação para identificar o nível de conhecimento sobre
3ª/Agosto	- Continuação do treino, aplicação dos princípios da animação, foco no princípio do Squash and Stretch (esmagar e esticar) e Slow in & slow out (acelerar e desacelerar) aplicando no exercício de uma bolinha quicando
4ª/Agosto	- Correção e ajustes da atividade anterior para melhor fluidez da animação
1ª/Setembro	- Analisar nível de aptidão com os demais princípios da animação, 12 no total - Início do treino do traço pertencente ao curta de animação “Stella” (no momento eu ainda não tinha mesa digitalizadora)
2ª/Setembro	- Continuação do estudo dos traços, tínhamos os quadros chaves, ou seja, os quadros principais, onde a personagem principal faz um leve movimento com a cabeça de acordo com o animatic e tive que desenhar os quadros intermediários para criar a ilusão de movimento

3ª/Setembro	<ul style="list-style-type: none"> - Continuação da mesma cena, terminando os quadros que ficam exatamente no meio entre os principais recebidos - Refinamento dos quadros intermediários, arrumar pontos nos traços, deixar o mais consistente possível mantendo volume
4ª/Setembro	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação da camada de pintura ou camada de cor, uma ferramenta dentro do Toom Boom que separa a Line art das cores aplicadas, para melhor administração de ambos sem interferir no outro - Arprimoramento do Workflow, ajustando atalhos no teclado para maior agilidade na execução das atividades
1ª/Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Chega minha mesa digitalizadora - Adaptação a nova ferramenta, configuração - Treino em home office para se familiarizar com a caneta e suas configurações de preço
2ª/Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicando a utilização da mesa digitalizadora na cena já trabalhada até o momento
3ª/Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Continuação do aperfeiçoamento do traço com a nova ferramenta - Aplicação de cores nos frames trabalhados até o momento
4ª/Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Estudo do model sheet, etapa onde se compreende mais o personagem, onde me aprofundi mais em conhecer as proporções do desenho, quais as particularidades de desenhá-lo cada parte do corpo - Início do meu model sheet, desenhando a personagem stella em diferentes posições e ângulos
1ª/Novembro	<ul style="list-style-type: none"> - Continuação do model sheet
2ª/Novembro	<ul style="list-style-type: none"> - Model sheet focado em expressões faciais da personagem principal
3ª/Novembro	<ul style="list-style-type: none"> - Aperfeiçoamento do traço dentro do model sheet, se preparando para animar cena definitiva do curta - Estudo de teoria da cor

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

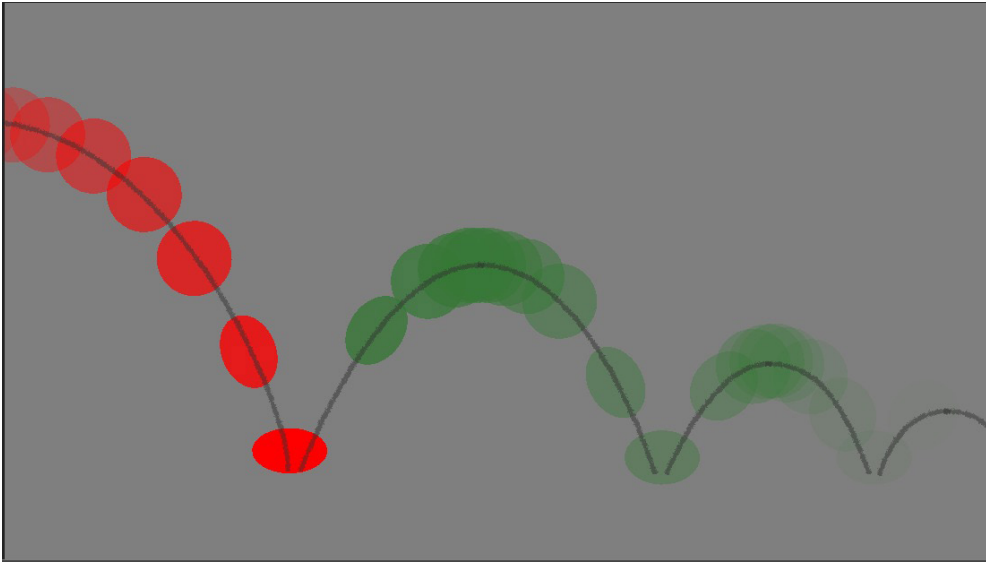
Princípios da animação

Briefing: Elaborar uma simples animação que contemplasse dois importantes princípios da animação, o Squash and Stretch (esmagar e esticar) e Slow in & slow out (acelerar e desacelerar) aplicando no exercício de uma bolinha quicando.

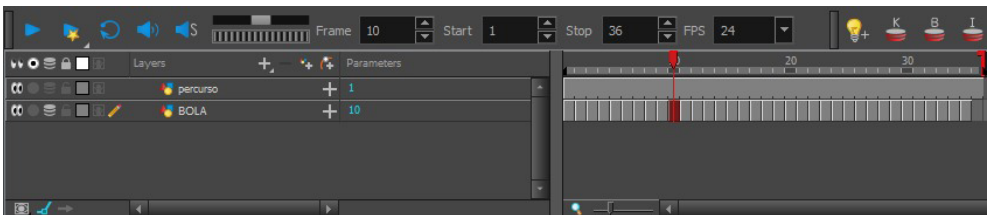
Público-alvo: Animadores



Traçado e círculo, feito como atividade para analisar nível de conhecimento sobre alguns princípios básicos da animação



Acima o círculo com as princípios de aceleração e desaceleração e squash and stretch aplicados. Abaixo a devida organização das camadas.



b) AÇÃO 2:

Desenho de personagem e animação

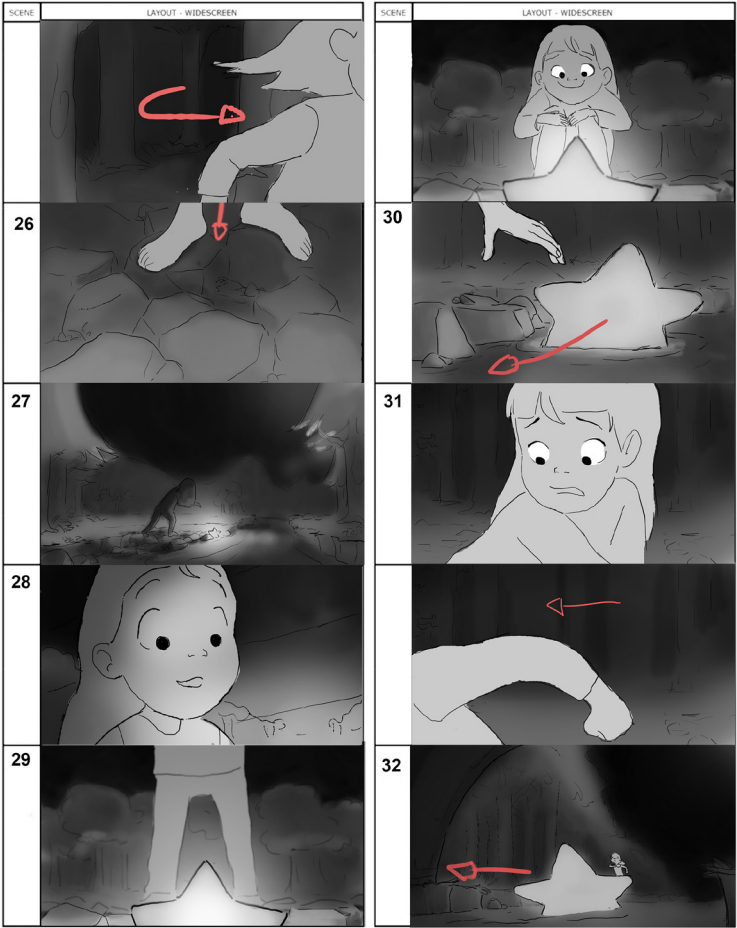
Briefing: Com base no roteiro e animatic, elaborar o desenho digital e refinar os quadros chaves. Criar uma ilusão de movimento a partir dos quadros principais recebidos. Na cena a personagem principal Stella, esta aparentemente surpresa com algum acontecimento no céu estrelado fora da casa dela a uma certa distância. Essa cena tem o objetivo de levantar a curiosidade do espectador e ao mesmo é um ponto de virada muito importante que faz a história seguir em frente, quando a personagem observa o que motiva ela a sair da casa, mesmo assim deve-se manter certa suavidade no movimento da cabeça e cabelos, sempre assegurando que o volume de cada elemento que se movimenta no enquadramento se mantenha para não causar estranheza.

Público-alvo: Animadores, festivais de animação, pessoas de todas as idades

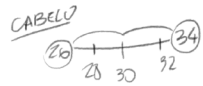
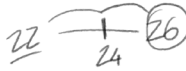
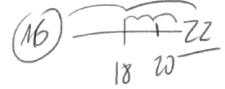
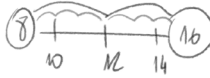


Personagem stella como foi recebida, com as indicações de como devemos agir em quadros específicos.

Storyboard Stella



Storyboard da cena



Mais quadros do storyboard que representam o movimento que a personagem deve fazer.



A personagem principal, em um dos quadros principais desenhada dentro do programa de animação, Toon Boom.

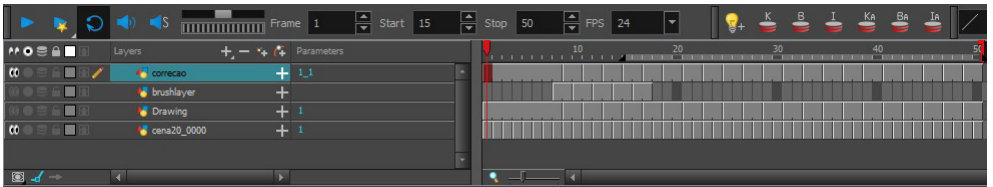




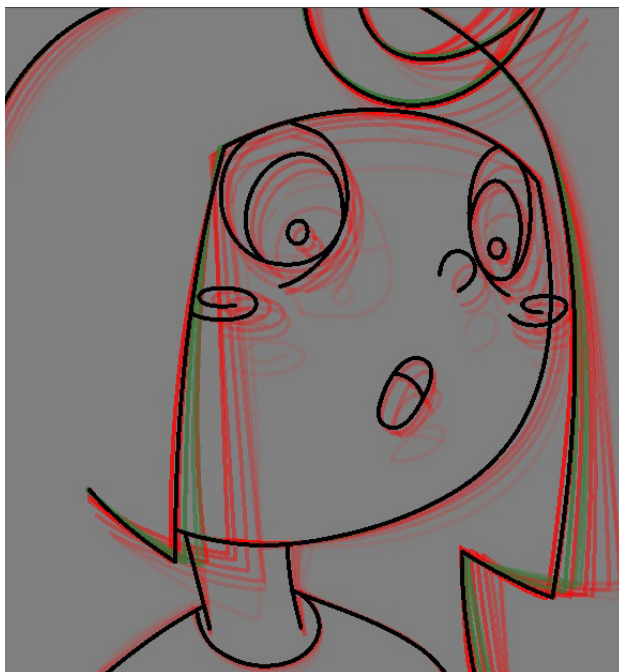
Todos os quadros do storyboard devidamente digitalizados.



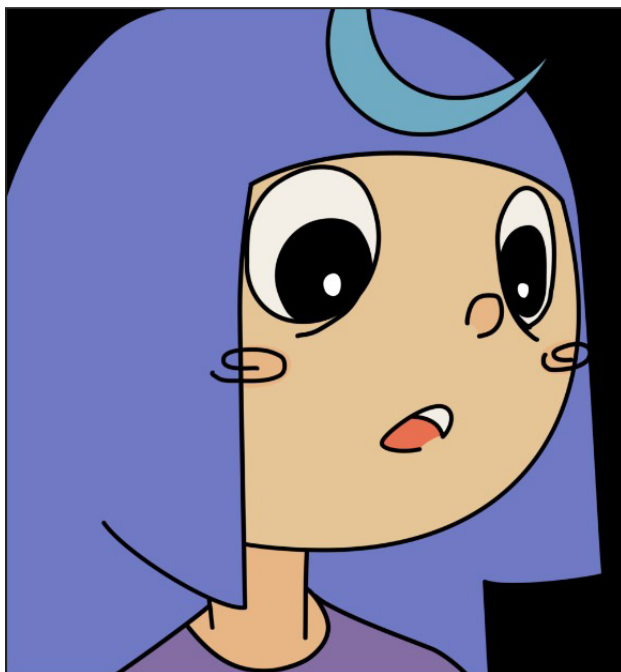
Esses são os quadros intermediário aos anteriormente apresentados, tem a função de criar transição de maneira mais suave possível, mantendo o volume de cada elemento presente na composição.



Acima, na primeira imagem, está a personagem desenhada nos primeiros quadros da cena em questão com a plicação “onion skin” ativada para mostrar a transição de quadros. Abaixo, como as camadas foram organizadas, desde o storyboard até camada de correção e refinamento do traço.



Parte da cena mais ao final, momento em que os cabelos da personagem se movimentam bastante. Aqui é essencial ficar observando tanto os desenhos anteriores e posteriores para criar o quadro intermediário.



Aplicação de cores na personagem e renderização, com a finalidade de teste, pois cada quadro requer um tratamento muito mais delicado em relação a pintura.

c) AÇÃO 3:

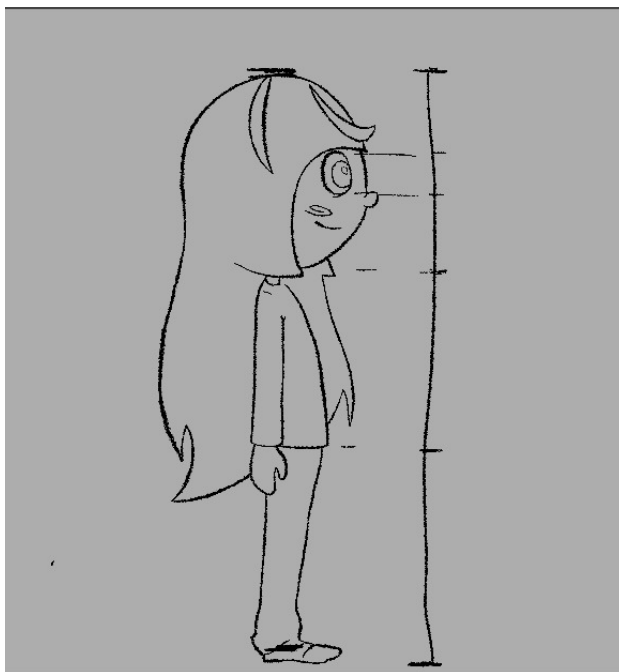
Model sheet

Briefing: Para seguir animando neste projeto, requer um conhecimento da anatomia completa da personagem principal. No model sheet deve-se desenhar a personagem em seu tamanho completo, respeitando toda sua estrutura e toda sua proporção. Aplicar o máximo de precisão nas diferenças de tamanho de traço que estão presentes na garotinha e desenhar ela em diversas posições diferentes para com isso tornar mais descomplicado ilustra-la em qualquer cena que for requisitado.

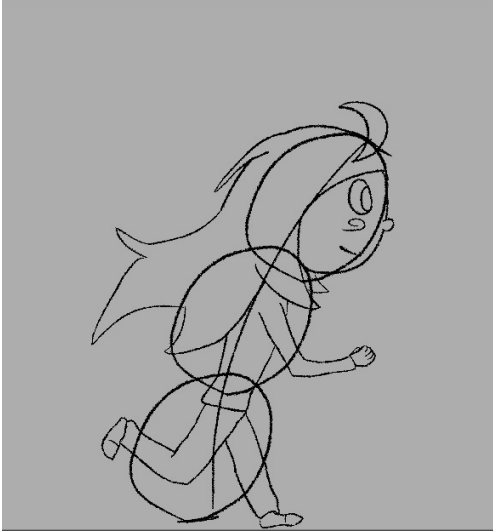
Público-alvo: Animadores, festivais de animação, pessoas de todas as idades



Esboço da personagem sentada



Desenho para observar proporções da Stella posicionada em perfil, ao lado uma linha que divide a personagem em pedaços tornando possível visualizar a proporcionalidade de cada elemento em sua estrutura

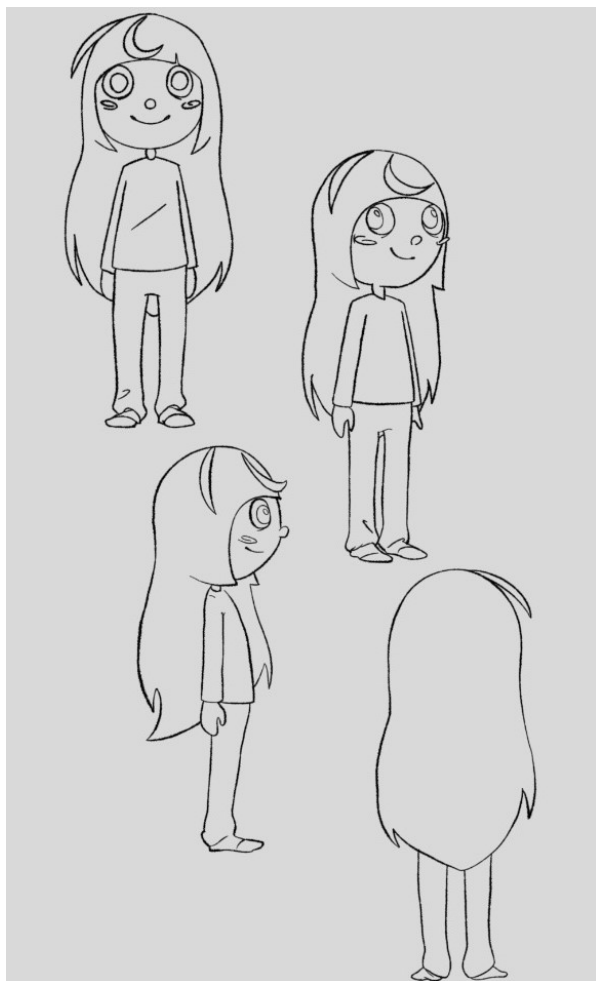


Aplicação das medidas em diferentes posições





Algumas feições da personagem



Model sheet da personagem em pé, aprimoramento do traço com a mesa digitalizadora

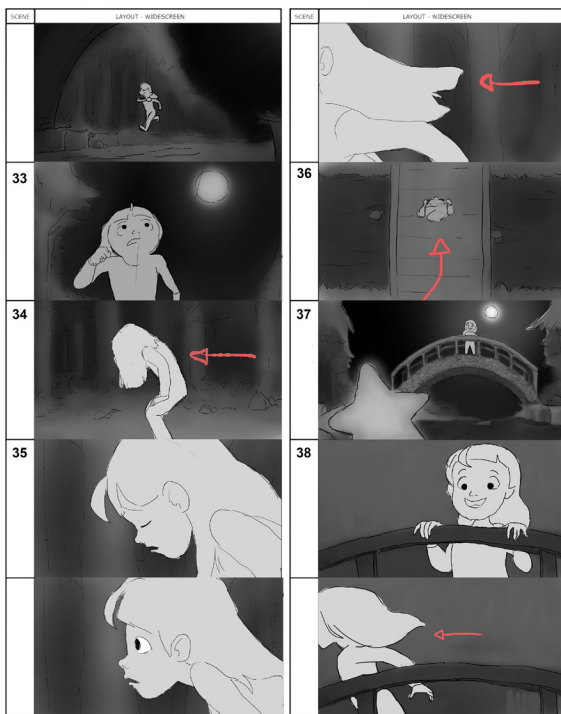
d) AÇÃO 4:

Animação da cena 33

Briefing: Mais uma cena do curta de animação Stella. Cena em que a personagem principal está correndo em direção a câmera. Nesta parte requer bastante noção de anatomia para criar um movimento realista e preciso.

Público-alvo: Animadores, festivais de animação, pessoas de todas as idades

Storyboard Stella



Storyboard da animação

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

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

Acredito que sim, como até então eu não tinha experiência alguma em relação a um ambiente de trabalho que tivesse o foco em animação, foi um aprendizado bastante interessante. O ambiente físico apesar de pequeno, foi aconchegante o suficiente, os demais colaboradores apresentavam um bom humor sempre, caso surgisse dúvidas em relação a softwares, ajudavam a resolver quando estava no alcance. As explicações sobre qualquer atividade pedida foram bem claras, se surgisse qualquer dúvida no meio do processo era bem tranquilo pedir um esclarecimento.

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

Os principais pontos positivos, foram, primeiramente, todo o aprendizado adquirido com esse estágio. Tanto em relação a compreensão de um software muito utilizado na area da animação atualmente quanto a experiência de conviver com mais pessoas trabalhando no mesmo projeto. Outro ponto positivo foi todo o conhecimento adquirido sobre o mercado da animação, sobre os estúdios presentes na grande Florianópolis, suas qualidades e defeitos. Enfim, todo esse compartilhamento de vivências relacionado a animação foi muito bem-vindo. Com relação a pontos negativos, ausência de mesas digitalizadoras foi um problema pra mim, por não ter uma e ser um item primordial naquele projeto, como solução eu tive que comprar uma, porém, a demora para chegar me deixou um pouco atrasado.

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?

Os conceitos, métodos e técnicas utilizados, me lembram muito mais algumas aulas dos projetos obrigatórios do curso do que as disciplinas obrigatórias. Como estou no currículo antigo do Design, muito do curso é voltado para o Design Gráfico. No entanto, os projetos voltados para animação dentro do curso apresenta muito do que foi de fato utilizado no estágio.

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

Pude acompanhar de perto como é o processo criação e desenvolvimento de uma

animação dentro de um laboratório focado nisso, compreender como separar etapas de um mesmo projeto para que vários colaboradores possam trabalhar ao mesmo tempo, direcionando o tempo que sobra para futuras correções, que quase sempre são necessárias. Contribuiu também para abrir meus olhos para o mercado da animação.

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

Conhecimentos de composição e ilustração digital foram os principais, mas muitos conceitos de desenho técnico como perspectiva e critividade foram de certa forma utilizados.

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

Nos projetos obrigatórios, onde estive mais próximo da área da animação, eu diria que faltou a utilização de um software de animação mais completo e mais utilizado nos estúdios, como o Toon Boom, ou seja, basicamente essa aproximação do que é visto em sala de aula com o que veremos de fato no mercado.

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

10.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

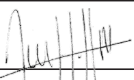
Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: GZE - Grupo de Educação e Entretenimento
 Estagiário: Lucas Sousa Vuolo
 Área do Estágio: Design e Animação
 Período de realização do estágio: 05/08/2019 - 06/12/2019
 Supervisor de Estágio: Mônica Stein
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): moni_stein@yahoo.com.br

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										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	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

Outras Considerações: _____

Florianópolis, 29/11/2019
 Cidade Data


 Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Lucas Sousa Vuolo

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Mônica Stein

E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: moni_stein@yahoo.com.br

Data da entrega do Relatório para a avaliação: 29 / 11 / 2019

Para a auxiliar a avaliação

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

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

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X

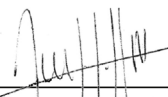
5. Prazo: Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.

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: _____

Florianópolis, 29/11/2019
Cidade Data



Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Lucas Sousa Vuolo
G2E

05/98/2019 - 22/11/2019