



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

Relatório de Estágio

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

Maria do Rosário Cardoso Alves

Porto, Junho de 2021



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

- Especialização em -
Animação por Computador

Maria do Rosário Cardoso Alves

Trabalho efetuado sob a orientação de

Sahra Úrsula Kunz Gomes

Porto, Junho de 2021

Dedicatória

Gostaria de agradecer a toda a minha família pelo suporte altruísta que me facilitaram durante todo o meu percurso académico e profissional. Mas, acima de tudo, quero agradecer em especial aos meus pais, Vítor Alves e Manuela Cardoso, cujo constante apoio e motivação provaram ser imprescindíveis durante esta longa viagem académica.

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer à empresa “*Bando à Parte*” pela oportunidade de estágio e por toda a confiança que depositaram em mim durante estes oito meses de trabalho. Agradeço à Laura Gonçalves, em especial, por ter sido uma fonte interminável de apoio e tutoria, acompanhando o meu progresso e integrando-me em várias atividades da produção do filme.

Agradeço também à professora Sahra Úrsula Kunz Gomes pelo apoio durante a escrita do relatório e por ter aceitado a função de ser orientadora de estágio; e também ao coordenador de curso André Baltazar por me ter ajudado a encontrar esta oportunidade de estágio.

Resumo

Durante o segundo ano de Mestrado em Som e Imagem com especialização em Animação por computador, os estudantes têm a oportunidade de escolher entre três modalidades para completar o percurso académico: dissertação, projeto final ou estágio académico. Neste relatório, é relatado o estágio académico realizado na empresa “*Bando à Parte*”, um estúdio de filmes com sede em Guimarães e com um ramo de animação localizado no Porto.

Para o estágio, integrou-se na equipa de realização do filme “*Homem do Lixo*”, um filme de animação 2D produzido por Laura Gonçalves.

Ao longo deste relatório estão descritas, em detalhe, todas as etapas do estágio, juntamente com uma explicação de todas as funções e responsabilidades atribuídas. Inicialmente, haverá uma apresentação da entidade acolhedora e dos objetivos gerais do estágio. Seguidamente, falar-se-á do plano de estágio, que será acompanhado de um cronograma de atividades realizadas durante os oito meses de estágio. Depois, o relatório entrará em detalhe sobre as funções realizadas e a pesquisa que foi necessária para concretizar estes mesmos objetivos. Por último, o relatório terminará com uma reflexão crítica sobre o trabalho realizado, os objetivos cumpridos e os aspetos positivos e negativos da experiência de estágio.

Palavras-Chave: Animação, 2D, Máscaras, Traçagem, Exportação

Abstract

During the second year of the master's degree in Sound and Image with specialization in Computer Animation, students are given the opportunity to choose from three options to complete their academic studios: dissertation, final project, or an academic internship. In this document, the academic internship carried out in the company “Bando à Parte”, a Guimarães-based movie studio with an animation branch located in Porto, is thoroughly documented.

To complete this internship, the student was integrated in the team responsible with developing the film “*Homem do Lixo*”, a 2D animated film produced by Laura Gonçalves.

During this paper, every single step of the internship is documented in full detail, along with an explanation of all the task and responsibilities attributed. Initially, there shall be a presentation of the company and the main objectives present during the internship. Secondly, it will talk about the plan for the internship, which will be a section accompanied by a chronogram of activities realized during the eight months of the internship. Afterwards, the report will go into greater detail about the tasks that were assigned and the research that was needed to complete these same tasks. Finally, the report ends with a personal critical reflection of the internship, the tasks that were accomplished and the positive and negative aspects of this experience.

Keywords: Animation, 2D, Masks, Line art, Exporting

Índice

Lista de Figuras	8
Glossário	9
1.Introdução.....	10
1.1. Introdução na área de trabalho e entidade acolhedora.....	10
1.2. Breve descrição dos objetivos gerais do estágio e das funções assumidas.....	12
1.3. Estrutura do relatório.....	13
2.Plano de estágio e cronograma de atividades.....	14
2.1. Cronograma de atividades.....	14
2.2. Plano de estágio.....	14
2.3. Conclusão de capítulo.....	15
3. Desenvolvimento do estágio.....	16
3.1. Descrição de pesquisa (visual, histórica, teórica) e aprendizagem de novas ferramentas de trabalho.....	16
3.2. Descrição detalhada das tarefas.....	17
3.3. Conclusão de capítulo.....	21
4. Considerações finais e perspectivas de trabalho futuro.....	23
Referências e bibliografia.....	24

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Frame</i> da traçagem, feita por Laura Gonçalves.....	16
Figura 1: <i>Frame</i> da traçagem, feita pela aluna, usando a Figura 1 como referência visual..	16
Figura 3 Exemplo de máscaras pintadas debaixo da traçagem de duas personagens.....	18
Figura 4 Exemplo de plano apenas com a traçagem.....	18
Figura 5 Exemplo de plano apenas com a máscara azul do pelo do macaco feita.....	19
Figura 6 Exemplo de plano, com a máscara azul do pelo do macaco e a máscara vermelha da pele do macaco.....	19
Figura 7 Plano finalizado com a máscara da panela.....	19
Figura 8 Exemplo da personagem " <i>Tio</i> ", com terminações especiais, de forma a dedadas em papel.....	20
Figura 9 Exemplo de uma das pastas de exportações, com os elementos presentes na sequência de animação divididos com a devida nomenclatura.....	21
Figura 10 Exemplo da exportação concluída da personagem " <i>Tio</i> ", em várias imagens sequenciais, guardadas no formato PNG.....	22

Glossário

PNG

- PNG (*Portable Network Graphics*) é um formato de dados utilizado para imagens. É um formato de imagem que suporta o canal alfa (define a opacidade de um pixel numa imagem, obtendo assim um fundo transparente), possui uma maior gama de profundidade de cores e permite comprimir imagens sem perda de qualidade.

Compositing

- *Compositing* baseia-se no ato de combinar elementos visuais de diferentes fontes para as combinar num novo elemento visual.

Frames

- Uma *frame* contém a imagem que se quer demonstrar num tempo específico de animação.

Layer

- Uma *layer*, ou camada, são grupos onde se pode dividir os vários elementos de uma animação.

Workflow

- Sequência lógica de várias etapas que definem o processo de criação de algo.

Stop-Motion

- Técnica de animação baseada na disposição sequencial de fotografias de elementos estáticos, em diferentes incrementos de movimento.

Pixilation

- Uma variante de animação *Stop-Motion*, onde atores são fotografados em ordem sequencial, e sobrepostos por cima de um filme de animação.

Software

1. Introdução

1.1. Introdução da área de trabalho e entidade acolhedora

“Man always has had the compelling urge to make representation of things he sees in the world around him. [...] When he becomes more skillful, he attempts to capture something of a creature’s movement – a look, a leap, a struggle. [...] Man feels the need to create something of his own that appears to be living, that has an inner strength, a vitality, a separate entity – something that speaks out with authority- a creation that gives the illusion of life.”

- Johnston, O., e Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions. P. 13

A animação, na sua totalidade, originou da ambição do ser-humano de representar o mundo à sua volta. Se refletirmos na arte rupestre, conseguimos visualizar as tentativas dos nossos antepassados de capturar, por exemplo, os diferentes animais que eram caçados para fins de sobrevivência. Desde então, inúmeros outros artistas ao longo da história participaram também neste exercício de capturar o mundo que os rodeava na sua arte, seja com pintura ou escultura, e apesar de sucederem na criação de obras de arte baseadas na captura de momentos específicos, nenhuma destas obras dava a sugestão do que poderia acontecer antes ou depois da ação imortalizada.

Foi com esta contínua tentativa de capturar a essência de vida na arte, paralelamente ao desenvolvimento tecnológico, que a animação nasceu. Conforme a tecnologia continuou a desenvolver-se, animação dividiu-se em várias subcategorias: animação 2D, em que o estágio académico referente neste relatório se baseou; animação 3D; *stop-motion*; *pixilation*; entre outros.

“By making sequential drawings of a continuing action and projecting their photographs onto a screen at a constant rate, an artist now could create all of the movement and inner life he was capable of.”

- Johnston, O., e Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions. P. 13-15

A “*Bando à Parte*” é uma empresa de produção cinematográfica que produz longas e curtas-metragens de ficção, documentários cinematográficos, bem como curtas-metragens e longas-metragens de animação. Tem como principal objetivo funcionar como um coletivo de realizadores que se dividem entre a imagem real e o estúdio de animação. Tem tido os seus filmes estreados e premiados nos principais festivais de cinema do mundo, como Cannes, Veneza, Berlim, Locarno, Roterdão, Karlovy Vary, Clermont-Ferrand ou Annecy. Altamente vocacionada para coproduções internacionais, tem produzido filmes em cooperação com a Alemanha, França, Inglaterra, Finlândia, Brasil, Argentina, Estados Unidos e Japão.

A empresa “*Bando à Parte*” está sediada em Guimarães, com um estúdio mais focado no ramo da animação existente também no Porto. Apesar da proximidade geográfica de ambos estes estúdios, a duração do estágio académico foi feita em regime remoto como consequência do isolamento social exigido pela DGS em resposta à pandemia Covid19. Como tal, não se estabeleceu contacto direto com os membros da equipa, mantendo apenas contacto com a realizadora do projeto, Laura Gonçalves. Foi com a ajuda de Laura que fui integrada dentro do projeto da criação do filme de animação 2D “*Homem do Lixo*”.

Laura Gonçalves concluiu o curso de Animação na Faculdade de Belas Artes, Lisboa em 2009 e começa a trabalhar como arte finalista e animadora no estúdio Sardinha em Lata, nos filmes “Viagem a Cabo Verde” realizado por José Miguel Ribeiro, “Independência de Espírito” de Marta Monteiro e “O Sapateiro” de Vasco Sá e David Doutel. Trabalha também na curta “M” de Joana Bartolomeu e “Quem é Este Chapéu” de Joana Toste. Em 2012 realizou a sua primeira curta de animação “Três Semanas Em Dezembro”, concluindo o Mestrado de Animação na Arts University Bournemouth, Inglaterra. Trabalhou como animadora e pintora nos filmes “Fuligem” de David Doutel e Vasco Sá, “Fim de Linha” de Paulo D’Alva, Bando à Parte. Co-realiza a curta de animação “Nossa Senhora da Apresentação”, com Abi Feijó, Alice Guimarães e Daniela Duarte. Em 2016 desenvolve e co-realiza com Xá, a curta de animação documentária “Água Mole”, Bando à Parte.

Foi com a ajuda de Laura que se foi inserida dentro do projeto da criação do filme de animação 2D “*Homem do Lixo*”.

O resto da equipa em si, e as funções que executaram, consistiu em; Alexandra Ramires e Laura Gonçalves a trabalhar no layout; Inês Teixeira, Marta Andrade, Diana Peixoto, Vítor Hugo e Francisca Moura a trabalhar na animação e intervalos; Dimitrij Mihajlovic, Alexandra Ramires, Diana Peixoto, Francisca Moura, Martim Cordovil e Patrícia Guimarães

a trabalhar na traçagem e pintura; e Maria Rosa Figueiredo e Conor Flanagan a trabalhar no *compositing*.

A sinopse do filme de animação “Homem do Lixo” é a seguinte:

“Numa tarde quente de Agosto, a família junta-se à mesa para recordar o tio Botão: a Guerra Colonial, a emigração para França, onde viveu e trabalhou trinta anos como homem do lixo. As memórias de cada um vão-se cruzando para contar a história de um homem que viveu uma vida dura através do humor e da fantasia, como quando voltava a Belmonte, numa carrinha cheia de “lixo” que transformava num verdadeiro tesouro.”

1.2. Breve descrição dos objetivos gerais do estágio e das funções assumidas/trabalho realizado

A escolha de prosseguir um estágio académico, ao invés de optar por a modalidade de projeto final ou dissertação, proveio de uma ambição pessoal de experienciar a produção de um filme de animação em equipa, sendo que o desenvolvimento de curtas-metragens de animação para a faculdade foram sempre realizadas no formato de trabalhos individuais.

Após a integração da aluna na equipa de trabalho, as funções que foram exercidas são divididas em três campos específicos:

Primeiramente, e esta foi a função que desempenhou durante mais tempo ao longo do estágio, foi a criação de máscaras em sequências dedicadas do filme de animação.

Em segundo lugar, foi pedida a finalização da traçagem de um pequeno número de planos. Por último, foi realizada a tarefa da exportação de planos finalizados que saíam das suas mãos diretamente para a equipa de *compositing*.

Estas atividades, e os seus termos técnicos, serão explicadas em detalhe no terceiro capítulo deste relatório.

Em termos de recursos: o software usado foi exclusivamente o *Krita*. O *Krita* é um software gratuito, lançado em 2004. Inicialmente, foi criado com um foco na manipulação de imagens e pintura digital. Contudo, a partir de 2009, o desenvolvimento do *Krita* focou-se exclusivamente na ideia de tornar este software a melhor aplicação disponível para cartoonistas, ilustradores e artistas conceptuais.

O estúdio disponibilizou à aluna uma série de pincéis digitais dentro do *Krita* que seriam usados especificamente para o “Homem do Lixo”. Estes pincéis foram escolhidos criteriosamente pela realizadora, e requeriam o uso de uma *Wacom Cintiq* para serem usados.

Isto, devido ao facto da linha de produtos *Cintiq* ser capaz de traduzir a pressão de caneta de forma mais orgânica e, portanto, traduzir melhor a textura personalizada dos pincéis.

A faculdade autorizou a requisição de uma mesa digital *Wacom* da série *Cintiq* durante a totalidade do estágio, que ocorreu desde meados de Novembro de 2020 até ao início do mês de Junho de 2021.

1.3. Estrutura do relatório

O relatório encontra-se dividido em quatro capítulos distintos. No primeiro capítulo (“Introdução”) é realizada uma descrição inicial sobre a entidade acolhedora e o projeto em que foi realizado o trabalho, com uma breve apresentação das tarefas que foram atribuídas. No segundo capítulo, estará presente um cronograma de atividades realizadas durante o estágio académico, juntamente com uma descrição mais aprofundada do plano de estágio. No terceiro capítulo, é feita uma descrição sobre a pesquisa necessária para a integração na equipa e as tarefas realizadas durante o estágio serão divididas em três principais categorias, que serão também descritas em detalhe. O relatório será concluído com o quarto capítulo, que é baseado nas considerações finais sobre a experiência de estagiar na empresa “*Bando à Parte*”.

2. Plano de estágio e cronograma de atividades

2.1. Cronograma de Atividades

No documento da proposta de estágio entregue à faculdade, o estágio decorreria de Novembro de 2020 até Maio de 2021. Contudo, devido a uma necessidade por parte do estúdio, o estágio foi prolongado durante o mês de Junho de 2021 para ajudar a finalizar a concretização do filme.

O cronograma atualizado das atividades realizadas durante o processo do estágio está presente na seguinte tabela.

Novembro, 2020	- Início do estágio. - Exercícios em prol da familiarização com o <i>software</i> e <i>hardware</i> necessário para a realização do filme.
Dezembro, 2020	- Início do processo de criação das máscaras.
Janeiro - Maio, 2021	- Conclusão da execução das máscaras. - Exercícios de traçagem.
Junho 2021	- Exportações dos planos finalizados.

2.2. Plano de estágio

Durante o início do mês de Dezembro até ao final do mês de Maio de 2021, esteve-se encarregue da função da criação de máscaras nos planos do filme de animação. Isto é, a criação de uma máscara de cor sólida para que qualquer pintura ou textura subsequente pudesse facilmente ser encaixada no plano. Estas máscaras possuíam o requisito de serem feitas com terminações texturadas, de forma a digitalmente emular o uso de ferramentas analógicas, como o pastel seco e oleoso. Esta foi a função mais demorada do trabalho atribuído durante a duração do estágio, sendo um passo vital para a concretização do filme.

Durante o final do mês de Maio de 2021, ficou-se encarregue de terminar a traçagem de um pequeno número de planos. Isto foi mais como um exercício de experimentação, para poder testar e ver como outra parte da criação de filmes de animação 2D operava. Contudo, devido às restrições de tempo enfrentadas ao longo do desenvolvimento do filme, este cargo, sendo demorado e difícil de dominar, foi apenas um exercício de experimentação e não um cargo fundamental durante o estágio.

Durante o mês final do estágio, Junho de 2021, também se ficou encarregue da exportação de planos finalizados que saíam diretamente para a equipa de *compositing*. Esta função foi vital para fomentar o resto do *workflow* da equipa. Esta função consistia num processo meticuloso de exportação de todas as *frames* incluídas num plano do filme, com devida numeração e nomenclatura. sem qualquer margem para erros. A exportação passava ficheiros no formato *Krita* para uma série de ficheiros consecutivos no formato *PNG*.

2.3. Conclusão de Capítulo

Após uma análise detalhada deste segundo capítulo presente na totalidade do relatório, é possível traçar uma linha temporal que engloba a duração total do estágio académico. Podem-se também encaixar ao longo desta linha cronológica as várias tarefas e responsabilidades atribuída.

Todo o processo de integração na equipa, trabalho realizado com a mesma e finalização das funções para o filme de animação está claramente delineado e descrito, servindo como uma fundação sólida onde assenta o resto do relatório do estágio académico.

3. Capítulos de desenvolvimento do estágio

3.1. Descrição de pesquisa (visual, histórica, teórica) e aprendizagem de novas ferramentas de trabalho

Devido à natureza do estágio, não foi necessária uma pesquisa fora dos recursos oferecidos pelo estúdio. De forma a desempenhar as suas tarefas com sucesso, os planos iniciais entregues incluíam todos uma *frame* com a máscara já completa, que servia como uma referência visual para a aluna comparar o seu próprio trabalho.

Usando o exercício da traçagem como exemplo, o ficheiro foi enviado com uma *layer* de referência e uma *layer* onde se realizava o exercício. Nesta segunda *layer*, havia apenas uma *frame*, desenhada pela diretora do filme, que teria que se usar como uma referência visual para igualar o traço ao pré-existente no filme.



Figura 2: *Frame da traçagem, feita por Laura Gonçalves.*



Figura 3: *Frame da traçagem, feita pela aluna, usando a Figura 1 como referência visual.*

Como referido anteriormente neste relatório, o *software* usado para a realização das tarefas de estágio foi o *Krita*. Sob a tutoria de Laura Gonçalves, o *software* foi estudado e as suas

funções de animação 2D analisadas, de forma a garantir-se um excelente domínio sobre todas as ferramentas necessárias para a conclusão das tarefas atribuídas. Este estudo do *software* foi realizado ao longo de várias sessões de videochamada na plataforma *Zoom*, durante o mês inicial de estágio.

3.2.Descrição detalhada das tarefas

Presente no primeiro capítulo deste relatório, está descrito de forma breve os objetivos gerais do estágio e das funções assumidas durante o estágio. Contudo, este subcapítulo entrará em maior detalhe descritivo.

No mês de Outubro de 2020, foi estabelecido contacto com a entidade recrutadora, com ajuda da Universidade Católica Portuguesa. Após uma série de entrevistas com a entidade, o processo de recrutamento para estágio académico foi concluído e deu-se início ao estágio no mês de Novembro de 2020.

Após a integração na equipa de trabalho, sob a tutoria da realizadora de Laura Gonçalves, foram atribuídas três funções a desempenhar durante a duração do estágio académico.

Primeiramente, iniciou-se a criação de máscaras em sequências dedicadas do filme de animação. Por sequências dedicadas, referimo-nos a cenas isoladas do filme que, durante a pós-produção, são inseridas na devida sequência cronológica.

Estas máscaras eram pintadas numa *layer* isolada, por debaixo da *layer* da traçagem, e serviam o propósito de controlar a opacidade numa área da sequência animada. Isto é, ao criar esta máscara de cor sólida, qualquer textura ou pintura aplicada na sequência seria refletida apenas naquela zona designada.

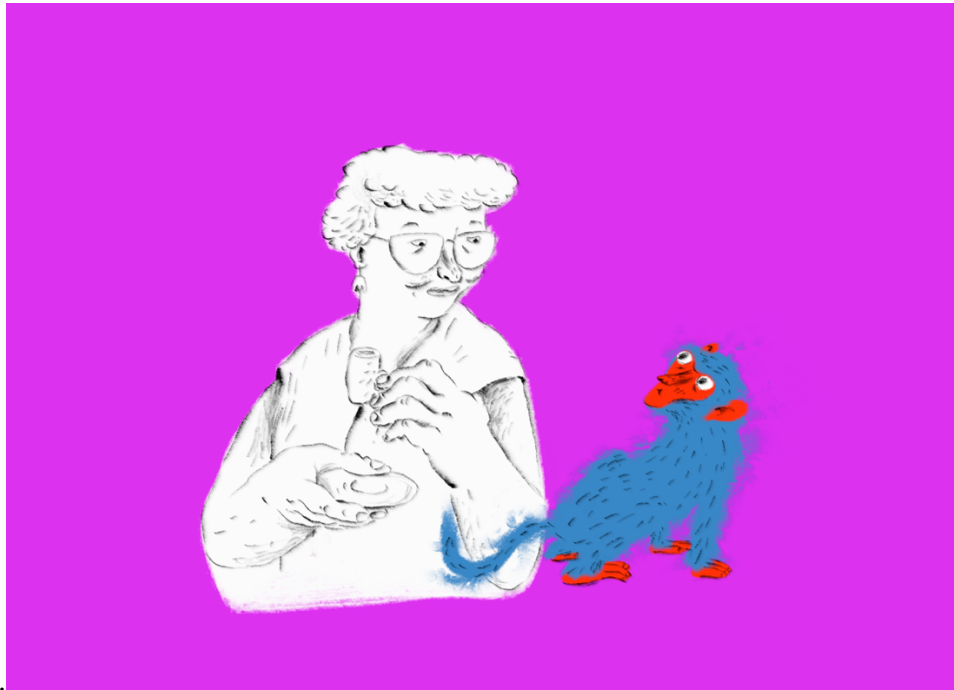


Figura 4: Exemplo de máscaras pintadas debaixo da traçagem de duas personagens.

Na fig. 3, é possível ver um exemplo das máscaras elaboradas durante o estágio académico. Nesta figura estão presentes três máscaras distintas, cada uma servindo um propósito próprio: a máscara branca que isola qualquer textura ou pintura aplicada na personagem em questão; a máscara azul realizada com a intenção especial de replicar a textura do pelo de um macaco, isolando assim qualquer textura ou pintura que lhe fosse aplicada; e, finalmente, a máscara vermelha, que isola qualquer textura ou pintura aplicada à cara e patas do macaco.

Com estas máscaras em vigor, qualquer textura ou pintura sobreposta por cima das personagens poderá ser facilmente e rigorosamente aplicada a uma área específica, não correndo, portanto, qualquer risco de ocultar o resto da sequência.



Figura 5: Exemplo de plano apenas com a traçagem.



Figura 6: Exemplo de plano apenas com a máscara azul do pelo do macaco feita.



Figura 7: Exemplo de plano, com a máscara azul do pelo do macaco e a máscara vermelha da pele do macaco.



Figura 8: Plano finalizado com a máscara da panela.

Apesar de grande parte das personagens e objetos presentes no “Homem do Lixo” requererem uma máscara simples e sólida, certas personagens requereram uma máscara com terminações especiais para emular o uso de pastel e dedadas no papel.



Figura 9: Exemplo da personagem "Tio", com terminações especiais, de forma a dedadas em papel.

Em segundo lugar, foi pedido a finalização da traçagem de um pequeno número de sequências Fig.1 Fig.2. É importante referir que, no contexto de filmes de animação, a traçagem refere-se ao contorno final das personagens com uma linha simples preta.

Esta função, especificamente, serviu mais como um exercício de forma a familiarizar a aluna com esta parte específica do processo de criação de um filme de animação. Devido a restrições de tempo e à priorização de outras funções, não houve oportunidade de explorar esta função a fundo.

Por último, houve a responsabilidade da exportação de planos dados como concluídos assim como, a partir do *Krita*, isolar cada elemento duma sequência do filme e exportar esse elemento com a devida nomenclatura para uma série de pastas, sendo a devida organização destas pastas crucial Fig. 4.

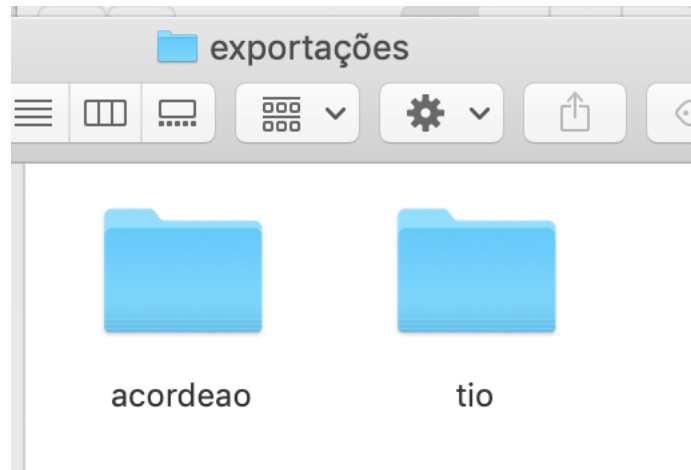


Figura 10: Exemplo de uma das pastas de exportações, com os elementos presentes na sequência de animação divididos com a devida nomenclatura.

Com esta organização feita, os elementos seriam exportados numa sequência de imagens estáticas numeradas no formato PNG ^{Fig. 5}. Após a revisão dos ficheiros exportados, de forma a certificar a sua devida qualidade e organização, as pastas eram comprimidas de forma a poupar espaço e enviadas diretamente para a equipa de *compositing*.

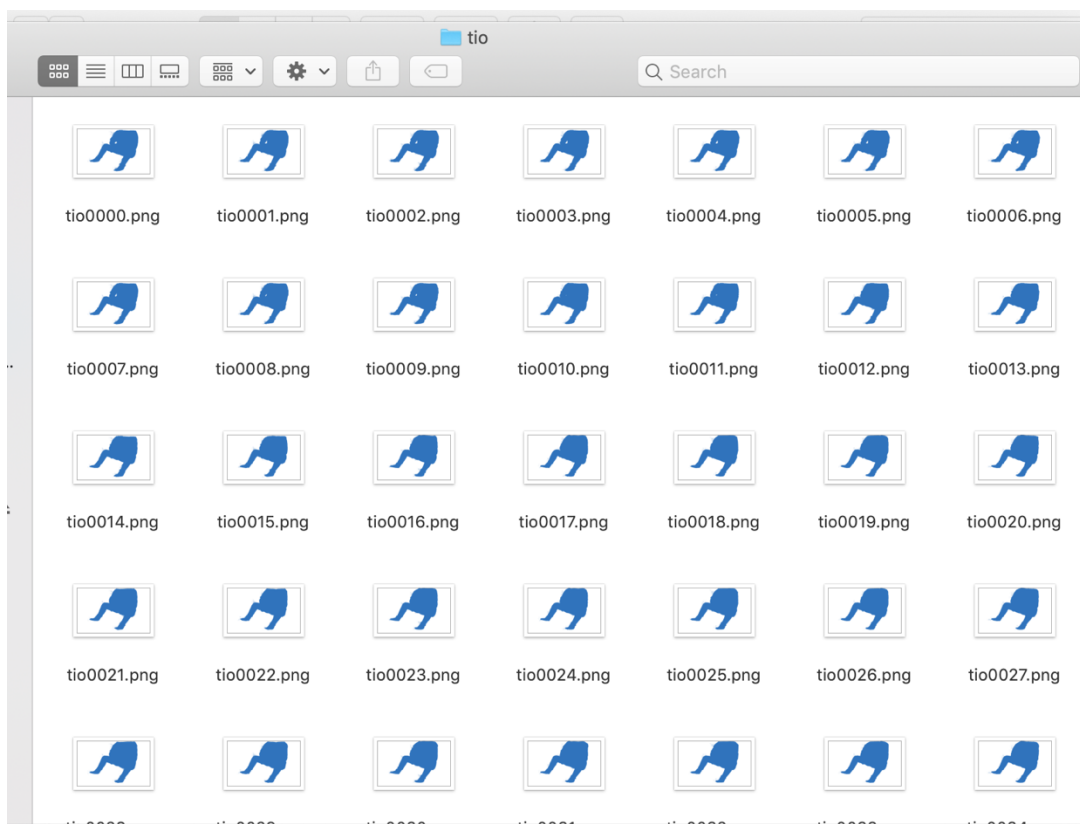


Figura 11: Exemplo da exportação concluída da personagem "Tio", em várias imagens sequenciais, guardadas no formato PNG

3.3. Conclusão de Capítulo

A pesquisa realizada no âmbito do cumprimento dos objetivos das tarefas realizadas durante o estágio foi mínima, devido à contínua tutoria minuciosa por parte de Laura Gonçalves, que resultou num esclarecimento instantâneo de qualquer dúvida. Devido à situação da pandemia do Covid19, esta tutoria ocorreu sempre em sessões de videochamada na plataforma *Zoom*. Desta forma, o processo do cumprimento dos objetivos das tarefas realizadas foi linear, sem nenhum obstáculo de maior.

As tarefas atribuídas foram divididas em três grupos distintos, como é mencionado na segunda secção deste capítulo: a elaboração de máscaras, exercícios de finalização da traçagem e, por último, a exportação de planos completos que seriam depois enviados para a equipa de *compositing*.

4. Considerações finais e perspectivas de trabalho futuro

A oportunidade de trabalhar com um estúdio nacional tão estabelecido e conceituado como o “*Bando à Parte*” foi, sem qualquer sombra de dúvida, exatamente aquilo que eu procurava quando optei por realizar um estágio académico durante o meu último ano de mestrado.

A responsável do estágio, Laura Gonçalves, que agiu como uma mentora durante todo o processo de estágio, demonstrou-se paciente e sempre disponível para ajudar com qualquer dificuldade encontrada pelo caminho. Este constante apoio ajudou a reduzir tremendamente qualquer desconexão que se pudesse ser sentida devido às medidas de isolamento impostas pelo governo português como resultado da pandemia.

Na sua totalidade, toda a experiência de estágio foi extremamente positiva, sendo que o único verdadeiro aspeto negativo que posso realmente apontar seria a incapacidade de me acolherem no estúdio em regime presencial. Contudo, é importante referir que esta decisão proveio como consequência da pandemia de Covid19, sendo algo fora de controlo da empresa, e uma medida imposta para garantir a saúde de toda a equipa.

Após uma grande reflexão quanto aos conteúdos lecionados durante o mestrado, concluo que o mestrado de Som e Imagem com especialização em Animação por Computador me preparou com todas as ferramentas básicas necessárias para este estágio. Há conteúdos que poderiam ter sido aprofundados melhor, nomeadamente o uso de diferentes *softwares* de animação durante o curso e a explicação do processo de *workflow* de um estúdio de animação.

Relativamente a perspectivas de trabalho futuro nesta empresa, devido ao espaçamento temporal necessário para a realização de um filme de animação, não fui convidada de imediato a integrar a equipa. Contudo, a proposta de retornar para trabalhar num futuro filme da empresa ficou em aberto.

A possibilidade de entrar numa equipa que me permita desenvolver o trabalho de forma criativa e consolidar as competências e conhecimentos adquiridos é tudo o que pretendo em termos profissionais.

Referências e Bibliografia

Agência da Curta-Metragem. (Agência da Curta-Metragem, s.d.) “Laura Gonçalves”
www.agencia.curtas.pt/realizadores/show/1087

Bando à Parte. (Bando à Parte, s.d.). www.bandoaparte.net/about

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. *The Illusion of Life: Disney Animation*. 1ª ed. Disney Editions. 1995

Krita, (Krita, s.d.). www.krita.org

WILLIAMS, Richard. *The Animator’s Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. 4ª ed. Farrar, Straus and Giroux. 2012