



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

**Da teoria à prática:**  
**Relatório de Estágio na RSB - Comunicação na**  
**Imagem**

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa para  
obtenção do grau de Mestre em Cinema

*Jorge Duarte Silva*

Porto, Julho 2024

**Da teoria à prática:**  
**Relatório de Estágio na RSB - Comunicação na**  
**Imagem**

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa para  
obtenção do grau de Mestre em Cinema

*Jorge Duarte Silva*

Trabalho efetuado sob a orientação de

Jaime Neves

Porto, Julho 2024

## **Agradecimentos**

Primeiramente, queria agradecer a toda a minha família, em específico aos meus pais e ao meu irmão, por terem estado sempre do meu lado desde o início do meu percurso académico.

Em segundo lugar, queria agradecer ao meu orientador e professor, Jaime Neves, pelo seu apoio e cuidado ao longo deste estágio, sem os quais este trabalho não teria sido possível.

Um especial agradecimento a Ricardo Benta e a toda a equipa da RSB, pela recepção calorosa e pelo ambiente acolhedor que me proporcionaram durante todo o estágio. A experiência e o conhecimento adquiridos durante o estágio foram muito valiosos, contribuindo significativamente para o meu desenvolvimento a nível profissional e pessoal.

Agradeço a todos os meus amigos e colegas que me acompanharam e apoiaram desde a licenciatura até à conclusão do mestrado.

A todos, o meu muito obrigado por terem feito parte desta jornada e por me ajudarem a alcançar os meus objetivos.

Porto, Julho 2024

## **Resumo**

Este é o relatório das atividades e aprendizagens obtidas durante o estágio realizado na RSB - Comunicação na Imagem, que proporcionou ao autor uma experiência abrangente e multifacetada no campo do *motion design*, onde aplicou os seus conhecimentos académicos na criação de animações e *motion graphics* para diversos projetos, projetos estes onde desempenhou funções sobretudo na pós-produção de vídeo, design de stands para exposições e criação de animações 3D. Este estágio foi crucial para o desenvolvimento profissional, permitindo ao estudante adquirir e aperfeiçoar competências técnicas e criativas nas diversas áreas do design e multimédia, consolidando a formação e preparação para futuros desafios na área da comunicação visual.

**Palavras Chave:** Motion Design, Edição de Vídeo, Design de Stands, Animação 3D, Comunicação Visual, Pós-Produção, Modelagem 3D, Identidade Visual, Conteúdos *Motion Graphic*, Projetos Audiovisuais

## **Abstract**

This is the report of the activities and learning obtained during the internship at RSB - Comunicação na Imagem, which provided the author with a comprehensive and multifaceted experience in the field of motion design, where he applied his academic knowledge in the creation of animations and motion graphics for various projects, where he performed functions mainly in video post-production, stand design for exhibitions and creation of 3D animations. This internship was crucial for professional development, allowing the student to acquire and perfect technical and creative skills in the different areas of design and multimedia, consolidating training and preparation for future challenges in the area of visual communication.

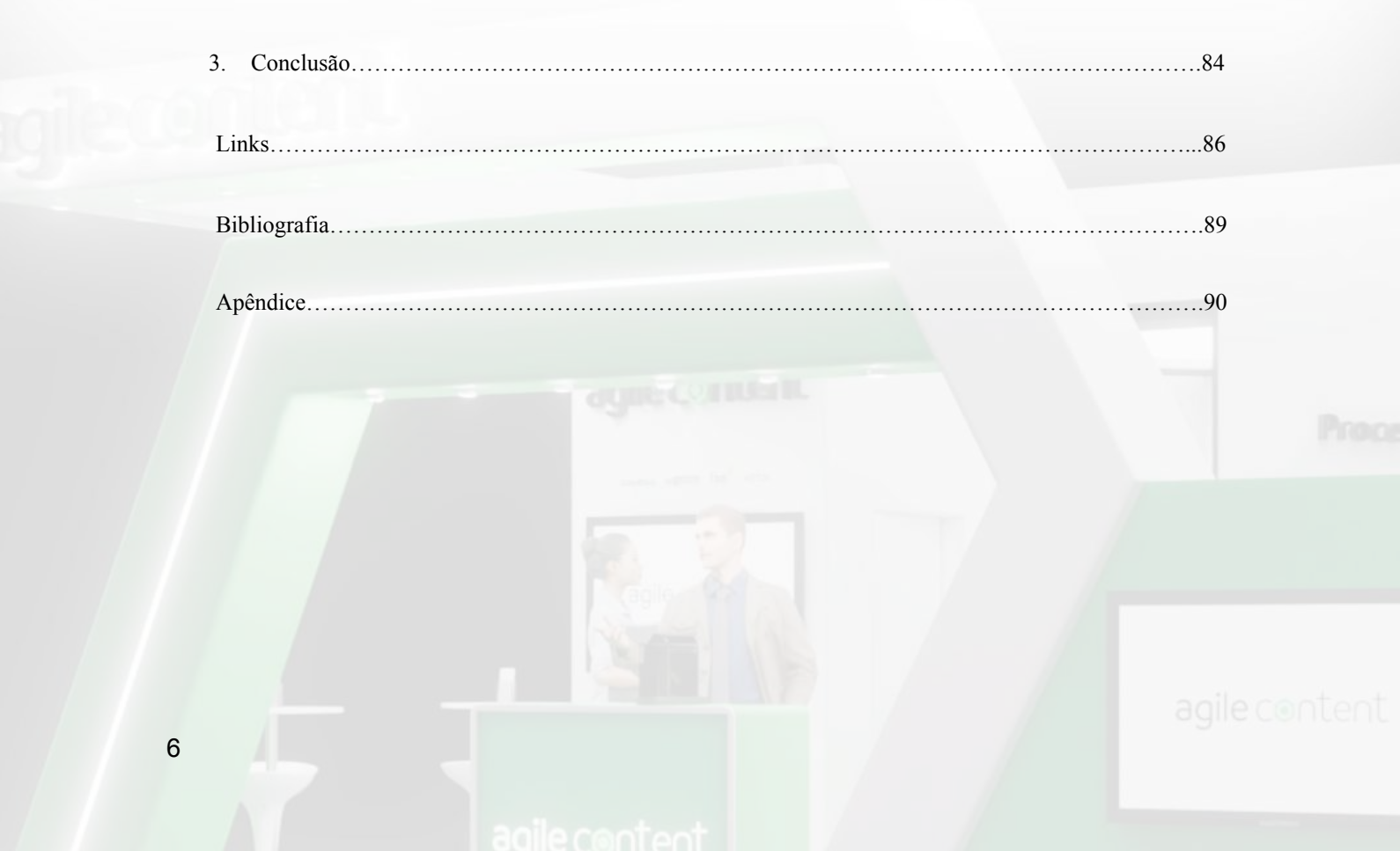
**Keywords:** Motion Design, Video Editing, Stand Design, 3D animation, Visual Communication, Post Production, 3D Modeling, Visual identity, Motion Graphic Content, Audiovisual Projects

## Índice:

Lista de Figuras.....	7
Glossário.....	10
1. Introdução.....	13
1.1. Entidade acolhedora: RSB - Comunicação na Imagem.....	14
1.2. Plano de estágio e cronograma de atividades.....	14
2. Desenvolvimento do estágio e tarefas realizadas.....	16
2.1. Farmácia Central Nova Bragança.....	16
2.2. Fórum Administrativo do Grupo Sonae.....	22
2.3. M.A Silva.....	25
2.4. MCoutinho Peças.....	27
2.5. Herdade da Comporta.....	37
2.6. RSB - Desafio 3D Naked Eye Wall.....	38
2.7. STCP.....	40
2.8. Câmara Municipal de Almada.....	42
2.9. Panike.....	43
2.10. Körber.....	45
2.11. TUGA Innovations Inc. ....	46
2.12. Fucoli-Somepal.....	48

## Índice:

2.13. TrolMaster.....	49
2.14. Auchan.....	54
2.15 Lusiletra - Salvador Caetano.....	59
2.16. Observador.....	65
2.17. Grupo Nossa Farmácia.....	66
2.18. Agile Content.....	68
2.19. RandTech Computing.....	72
2.20.Amenitiz.....	76
2.21. Jasil.....	80
2.22 Carfel.....	81
3. Conclusão.....	84
Links.....	86
Bibliografia.....	89
Apêndice.....	90



## Lista de Figuras

**Figura 1** - Screenshot da animação dos produtos farmacêuticos no Blender

**Figura 2** - Frame do *Slideshow* dos Serviços

**Figura 3** - Edição de animação 3D no After Effects

**Figura 4** - Vídeo Introductório para a Farmácia

**Figura 5** - Conteúdos para Ventoinha Holográfica

**Figura 6** - Conteúdos para a Farmácia

**Figura 7** - Gravação em estúdio utilizando um Chroma Key 3D

**Figura 8** - Edição de Vídeo para a Sonae

**Figura 9** - *Deepfake* para a Sonae

**Figura 10** - Edição de vídeo para a M.A SILVA

**Figura 11** - Animação de logo M.A. SILVA

**Figura 12** - Design 1 de Balcão para Areosa

**Figura 13** - Design 1 de Balcão para Areosa

**Figura 14** - Design 1 de Balcão para Areosa

**Figura 15** - Design 2 de Balcão para Areosa

**Figura 16** - Design 2 de Balcão para Areosa

**Figura 17** - Design Final de Balcão para Areosa

**Figura 18** - Design Final de Balcão para Areosa

**Figura 19** - Design Final de Balcão para Areosa

**Figura 20** - Design 1 de Balcão para Camarate

**Figura 21** - Design 1 de Balcão para Camarate

**Figura 22** - Design 1 de Balcão para Camarate

**Figura 23** - Design 2 de Balcão para Camarate

**Figura 24** - Design 2 de Balcão para Camarate

**Figura 25** - Design 2 de Balcão para Camarate

**Figura 26** - Design de Mascote para Herdade da Comporta

**Figura 27** - 3D Naked Eye Wall

**Figura 28** - Apresentação Autocarros Elétricos STCP - 48x0

**Figura 29** - Animação de logos para a CMA

**Figura 30** - Conteúdos para ventoinha Holográfica - Panike

**Figura 31** - Animação de logo para stand da Körber

**Figura 32** - Frame de Animação para a TUGA, objetos animados e texturizados por mim

**Figura 33** - Animação para ventoinha Holográfica

**Figura 34** - Animação para Vitrine Holográfica  
**Figura 35** - Primeira versão de Stand para a TrolMaster  
**Figura 36** - Primeira versão de Stand para a TrolMaster  
**Figura 37** - Primeira versão de Stand para a TrolMaster  
**Figura 38** - Primeira versão de Stand para a TrolMaster  
**Figura 39** - Versão Final de Stand para a TrolMaster  
**Figura 40** - Versão Final de Stand para a TrolMaster  
**Figura 41** - Versão Final de Stand para a TrolMaster  
**Figura 42** - Versão Final de Stand para a TrolMaster  
**Figura 43** - Design Expositor para Auchan  
**Figura 44** - Design Expositor para Auchan  
**Figura 45** - Design Expositor para Auchan  
**Figura 46** - Design Expositor para Auchan  
**Figura 47** - Design Expositor para Auchan  
**Figura 48** - Design Expositor para Auchan  
**Figura 49** - Design Expositor para Auchan  
**Figura 50** - Componentes do Expositor para a Auchan  
**Figura 51** - Componentes do Expositor para a Auchan  
**Figura 52** - Design de Stand para a Expomecânica  
**Figura 53** - Design de Stand para a Expomecânica  
**Figura 54** - Design de Stand para a Expomecânica  
**Figura 55** - Design de Stand para a Expomecânica  
**Figura 56** - Design de Stand para a Expomecânica  
**Figura 57** - Design de Stand para a Expomecânica  
**Figura 58** - Design de Stand para a *Fruit Attraction*  
**Figura 59** - Design de Stand para a *Fruit Attraction*  
**Figura 60** - Design de Stand para a *Fruit Attraction*  
**Figura 61** - Design de Stand para a *Fruit Attraction*  
**Figura 62** - Animação para Ventoinha Holográfica  
**Figura 63** - Storyboard das animações requeridas  
**Figura 64** - Animações para ventoinha Holográfica  
**Figura 65** - Design de Stand para a Agile Content  
**Figura 66** - Design de Stand para a Agile Content  
**Figura 67** - Design de Stand para a Agile Content  
**Figura 68** - Design de Stand para a Agile Content

**Figura 69** - Design de Stand para a Agile Content  
**Figura 70** - Design de Stand para a Agile Content  
**Figura 71** - Design de Stand para a Randtech Computing  
**Figura 72** - Design de Stand para a Randtech Computing  
**Figura 73** - Design de Stand para a Randtech Computing  
**Figura 74** - Design de Stand para a Randtech Computing  
**Figura 75** - Design de Stand para a Randtech Computing  
**Figura 76** - Design de Stand para a Randtech Computing  
**Figura 77** - Redesign de Stands para a Amenitiz  
**Figura 78** - Redesign de Stands para a Amenitiz  
**Figura 79** - Redesign de Stands para a Amenitiz  
**Figura 80** - Redesign de Stands para a Amenitiz  
**Figura 81** - Redesign de Stands para a Amenitiz  
**Figura 82** - Redesign de Stands para a Amenitiz  
**Figura 83** - Animação para Vitrine Holográfica para a Jasil  
**Figura 84** - Design de Stand para a Carfel  
**Figura 85** - Design de Stand para a Carfel  
**Figura 86** - Design de Stand para a Carfel  
**Figura 87** - Design de Stand para a Carfel

## Glossário

**360° Camera Rig** - estrutura que permite capturar imagens em todos os ângulos ao redor da câmera, cobrindo uma visão completa de 360 graus.

**Add-ons** - pequenas funcionalidades extras que se pode adicionar a um software principal para melhorar suas capacidades ou personalizá-lo de acordo com suas necessidades.

**Breaking the 4th Wall** - termo usado quando personagens reconhecem diretamente a presença do público, rompendo a ilusão de que o que está a acontecer é apenas uma representação.

**Cortina Holográfica** - cortinas feitas de materiais transparentes que permitem que a luz seja projetada de maneira controlada e reflita imagens tridimensionais que parecem estar suspensas no ar.

**Deep Fake** -Tecnologia baseada em inteligência artificial que permite a substituição do rosto de uma pessoa em vídeos ou imagens, criando conteúdo altamente realista.

**Ecrã transparente** - solução digital que funciona como expositor de produtos. Nas paredes utiliza a implementação de animações gráficas personalizadas, desenvolvidas e aplicadas nas telas que interagem com os produtos em exposição

**Holobox** - caixa com ecrã transparente, uma solução audiovisual que cria a ilusão de ter algum objeto ou pessoa dentro dessa caixa.

**Keyframes** - pontos específicos numa linha do tempo de animação ou vídeo onde ocorrem mudanças significativas no conteúdo visual, marcando momentos-chave onde são definidos parâmetros como posição, escala, rotação, cor, entre outros atributos.

**LED Wall** - Ecrã composto por múltiplos painéis de LED, usado para exibir imagens e vídeos de alta resolução em larga escala.

**Loop** - técnica que permite a repetição contínua de conteúdo, frequentemente utilizada para criar efeitos visuais ou sonoros imersivos e envolventes

**Modelagem 3D** - criar representações tridimensionais de objetos ou personagens usando software especializado.

**Motion Graphics** - elementos gráficos animados, como textos, imagens, gráficos vetoriais e outros elementos visuais, que são criados e manipulados através de animação para transmitir informações, contar histórias ou criar efeitos visuais dinâmicos em produções audiovisuais.

**Motion design** - disciplina dentro do campo do design gráfico que se concentra na criação de elementos visuais em movimento

**New Media** - formas de comunicação que surgiram e evoluíram com o avanço da tecnologia digital. Este termo abrange uma ampla gama de plataformas, métodos e práticas que utilizam tecnologias digitais para criar, distribuir e consumir conteúdo.

**Packshot** - imagem de um produto, geralmente destacando-o de forma isolada ou num ambiente adequado para fins promocionais ou publicitários.

**Rotobrush** - ferramenta usada em software de edição de vídeo e composição que facilita o processo de isolar e manipular um objeto ou figura separadamente do fundo.

**Storyboard** - Representação visual de uma sequência de cenas em formato de esboços ou ilustrações, usada no planeamento de projetos audiovisuais.

**UV Map** - técnica usada em modelagem 3D para mapear uma textura 2D sobre a superfície de um modelo tridimensional.

**Ventoinha Holográfica** - dispositivos que criam imagens tridimensionais flutuantes no ar, dando a impressão de um holograma. Funcionam através de uma série de LEDs montados nas

pás de uma ventoinha que, quando gira a alta velocidade, os LEDs piscam em sincronia, criando a ilusão de uma imagem 3D suspensa no ar, criando um efeito visual impressionante.

**Video Mapping** - técnica que facilita a projeção de imagens, vídeos e animações que se adaptam perfeitamente às formas e contornos da superfície, criando efeitos visuais impressionantes e ilusões de ótica.

**Vitrine Holográfica** - tecnologia que utiliza hologramas para exibir imagens tridimensionais flutuando dentro de uma vitrine de vidro ou acrílico.

# 1. Introdução

O objetivo geral de um estágio é instrumentalizar o aluno à atuação no mundo do trabalho, é uma oportunidade para pôr em prática os conhecimentos teóricos adquiridos durante todo o percurso acadêmico. Durante o segundo ano do Mestrado em Cinema na Universidade Católica, os estudantes têm a oportunidade de escolher entre três diferentes opções para concluir o curso: projeto final, dissertação ou estágio em uma empresa do setor. Esta variedade permite que cada aluno selecione o percurso que melhor complementa a sua formação acadêmica e profissional.

O motivo pela minha opção em fazer um estágio como forma de conclusão do Mestrado deveu-se ao desejo de crescimento profissional e formação sólida e prática no campo da produção audiovisual, procurando aprimorar as minhas habilidades e conhecimentos técnicos no campo da pós-produção audiovisual, incluindo a edição de vídeo e manipulação de imagens, bem como aumentar a experiência na utilização de ferramentas como o Adobe Premiere Pro, After Effects, Photoshop e Blender, aptidões essas que só pelo meio escolhido as poderia alcançar. Por outro lado, a minha escolha em fazer o estágio justifica-se, também, pela colaboração com profissionais de diversas áreas, como designers, diretores e produtores, o que contribuiu para a concepção e execução de projetos integrados. Juntando isso à imersão em tecnologias emergentes e técnicas inovadoras utilizadas na produção de conteúdo audiovisual, verificou-se uma evolução a nível técnico através das últimas tendências e tecnologias aplicadas, e um maior entendimento do funcionamento do mercado de trabalho.

Assim sendo, apliquei os seus conhecimentos no contexto prático e dinâmico num estágio curricular, de duração de 6 meses, na RSB - Comunicação na Imagem, uma agência especializada em 3D, vídeo, fotografia, design, hologramas e new media, onde tive a oportunidade de integrar projetos audiovisuais inovadores. Terminei o estágio um “Jorge profissional” diferente, mais proativo, mais sabedor das habilidades específicas e necessárias nas áreas do audiovisual acima referidas, notando um grande crescimento a nível profissional.

## 1.1. Entidade acolhedora: RSB - Comunicação na Imagem

A RSB - Comunicação na Imagem é uma agência de comunicação sediada no Porto, repleta de “criativos e estrategas”, características que andam de mãos dadas e que definem a alma que emprega todos os projetos abraçados, tanto a nível nacional como, também internacional. Fundada em 2016, RSB é reconhecida pelo **design de stands** (design de stands, stands personalizados, construção de stands, ecrã transparente, óculos interativos 360° VR, promotora virtual, vitrinas holográficas/digitais), os stands construídos pela RSB destacam-se dos demais pela tecnologia digital e holográfica que incorporam e que os tornam cativantes; **Soluções digitais**, (ecrãs transparentes, módulos de levitação, vitrinas holográficas, óculos interativos 360°VR, vidros inteligentes e monitores multitouch); **produção de filmes, vídeos e spots** (publicitários, promocionais, institucionais, corporativos, filmes 360° VR, estereoscópio, spots de rádio, gravação de áudio guias), **design** (web design e new media, design editorial, motion design, 3D design, design vídeo-brochuras); **fotografia** (fotografia de produto, produções fotográficas, tratamento de imagem e pós-produção, cobertura de eventos). A RSB está na vanguarda das inovações tecnológicas e audiovisuais, explorando maneiras de redefinir a forma como as marcas se conectam com o seu público-alvo, demonstrando sempre um compromisso contínuo com a qualidade, combinando a experiência técnica com uma abordagem artística.

## 1.2. Plano de estágio e cronograma de atividades

Durante o período de estágio, tive a oportunidade de colaborar com a equipa da RSB em todas as fases de produção, desde o início até ao fim, tendo sido encorajado a explorar novas tendências, técnicas e tecnologias na produção audiovisual, fornecendo *insights* valiosos para projetos futuros. Procurei sempre contribuir com ideias e soluções criativas e apliquei sempre que necessário todo o meu conhecimento teórico e prático na área de edição de imagem, correção de cor, efeitos visuais, animação 3D e design. A RSB oferece um ambiente de trabalho altamente equipado e estimulante, proporcionando ao estagiário acesso a uma variedade de recursos de ponta, tais como plataformas de edição avançadas para garantir a qualidade e a excelência técnica dos projetos, numa ampla gama de ativos visuais. Apesar de

ter estado presente na grande maioria dos projetos, a área onde mais participei foi na pós-produção e, mais tarde, no design. Numa fase inicial tive a oportunidade de conhecer a estrutura da empresa, sendo orientado de forma abrangente sobre os equipamentos, softwares e técnicas utilizadas durante todo o percurso de trabalho. Desde o primeiro dia, mostrei-me interessado e confiante que iria ser capaz de realizar todas as tarefas e de, facto, consegui ultrapassar todos os desafios que foram propostos, sempre sob a supervisão e orientação de profissionais experientes, com quem tive a oportunidade de aprender bastante. Mais perto do final, com a saída de uma colega da agência, procurei ser uma mais valia e aventurei-me no mundo do design de stands para exibição.

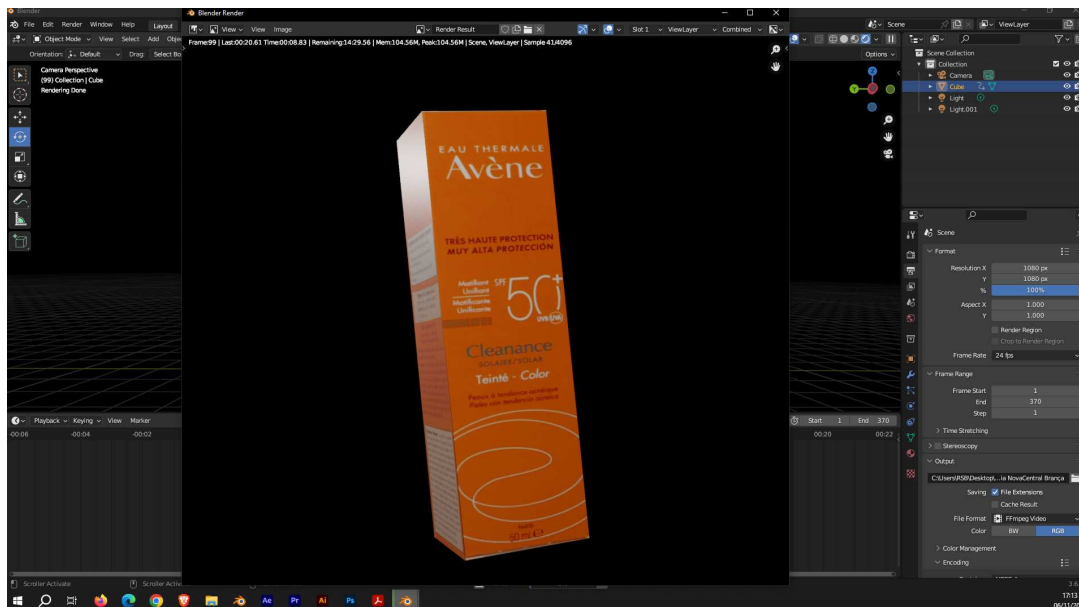
No final, penso ter concluído o meu objetivo, houve um crescimento profissional, no sentido em que estou muito mais familiarizado com as ferramentas da Adobe e no Blender, adquiri mais conhecimentos técnicos no campo da pós-produção audiovisual e participei ativamente com profissionais excepcionais que considero como mentores e que contribuíram para a execução dos projetos.

## 2. Desenvolvimento do estágio e tarefas realizadas

Durante o meu estágio na RSB - Comunicação na Imagem, tive a oportunidade de me envolver numa vasta gama de projetos, o que tornou o percurso bastante diversificado e repleto de desafios novos e cativantes. Cada projeto em que participei proporcionou uma experiência única e valiosa, permitindo-me aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso e expandir significativamente as minhas competências práticas. Abaixo, apresento uma descrição detalhada de cada um desses projetos, destacando as minhas contribuições específicas, competências desenvolvidas e conhecimentos adquiridos em cada etapa do processo. Cada experiência descrita reflete o intenso aprendizado e a evolução profissional que obtive durante este período enriquecedor na RSB - Comunicação na Imagem.

### 2.1 Farmácia Nova Central Bragança

O trabalho para a **Farmácia Nova Central Bragança** foi o primeiro *briefing* que recebi quando ingressei no estágio. Este trabalho teve como objetivo criar conteúdos que pudessem ser utilizados tanto para mostrar aos parceiros da farmácia (Avène, SVR, Lazartigue, etc.), quanto para exibição na própria farmácia, em forma de hologramas e vídeos em pequenas telas, durante o período de espera. Para realizar este trabalho, utilizei diversas ferramentas. Inicialmente, comecei pelo **Blender**, onde criei uma série de animações 3D de produtos cosméticos e farmacêuticos, todos eles modelados por mim, como um protetor solar da Avène, uma pomada da SVR, entre outros. Essas animações foram pensadas para serem exibidas numa ventoinha holográfica, dispositivos que criam imagens tridimensionais flutuantes no ar, dando a impressão de um holograma. Funcionam através de uma série de LEDs montados nas pás de uma ventoinha que, quando gira a alta velocidade, os LEDs piscam em sincronia, criando a ilusão de uma imagem 3D suspensa no ar, criando um efeito visual impressionante.



**Figura 1** - Screenshot da animação dos produtos farmacêuticos no Blender

Para além dos produtos, também produzi animações 3D do logotipo da farmácia. A maior dificuldade sentida foi, sem sombra de dúvida, atribuir texturas durante o processo de modelagem dos produtos, onde tinha que encontrar na internet as várias faces das embalagens. Após criar as animações 3D, utilizei o **Adobe Premiere Pro** para ajustar detalhes como velocidades, rotações e escalas das animações, além de aplicar alguns efeitos visuais.

Para os vídeos promocionais, comecei por procurar inspiração de design gráfico na plataforma Envato Elements e trabalhei nas colagens das imagens fornecidas pela farmácia no **Adobe Photoshop**. Criei vídeos promocionais no **Adobe Premiere Pro**, ajustando-os conforme o feedback do supervisor, e usei o **After Effects** para modificar e personalizar alguns add-ons e templates gráficos. Organizei os serviços da farmácia numa tabela no **Excel**, que me ajudou a planear e criar os vídeos informativos sobre os mesmos.



**Figura 2** - Frame do *Slideshow* dos Serviços

Além disso, o meu supervisor disse-me para criar, também, um vídeo introdutório, por onde passam estes conteúdos, e que fosse algo que captasse a atenção. Ele sugeriu pesquisar algo já feito, como uma pessoa bater no vidro do vídeo (o clássico *breaking the 4th Wall*). Procurei em várias bibliotecas *online*, ações de pessoas reais, *graphic designs*, etc., mas nada me satisfaz. Decidi, então, criar uma animação do zero. Os meus conhecimentos em animação 3D que obtive durante a licenciatura fizeram-me sentir pronto para encarar este desafio. Abri o **Blender** e comecei a experimentar. Surgiu a ideia de criar uma personagem de um comprimido com pernas e braços, influenciado por um dos templates de *logo reveal* que surgia de um aglomerado de comprimidos. Queria ligar essas duas animações com um elemento em comum. Importei um modelo 3D de um comprimido, adicionei cores (branco e verde, presentes no logo da farmácia), acrescentei braços e pernas e atribuí um esqueleto para animá-lo. Exportei o UV map e, no After Effects, adicionei em animação 2D uns olhos e boca, criando um *loop* que iria repetir-se na personagem.

Para animar uma personagem em 3D, é necessário atribuir um esqueleto. Para isso, utilizei o **Mixamo**, uma plataforma online da Adobe que atribui esqueletos e animações básicas aos modelos. Usando o After Effects e o Blender, criei um misto entre animação 3D e 2D de comprimido que desce do topo, aterra, levanta-se e acena para o espectador, surgindo um texto de "Bem-Vindo" por detrás.



Figura 3 - Edição de animação 3D no After Effects

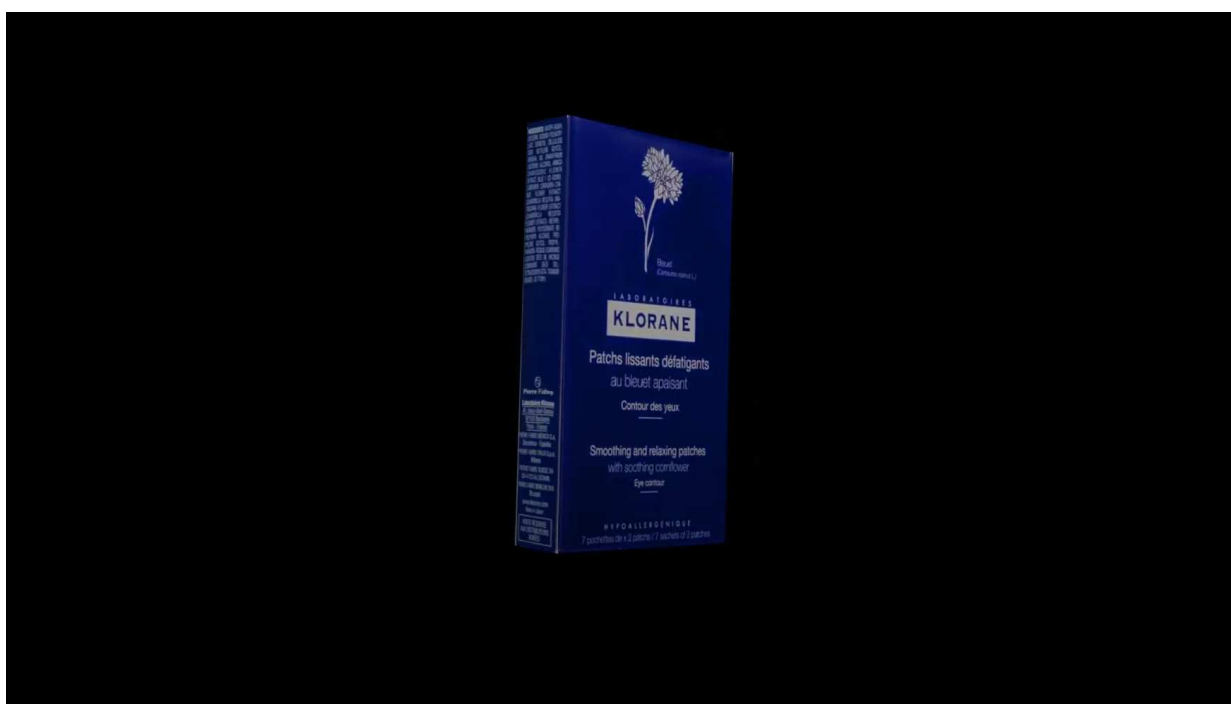
A animação de personagens é uma tarefa complexa, praticamente o mesmo que ser um ator num projeto animado, uma vez que os animadores devem fazer o público acreditar que o que está no ecrã é real e vivo. (Beane, 2012). Deste modo, tentei sempre que a personagem estivesse sempre em movimento, mudando de reação quando vê o espectador, como se reconhecesse um amigo que já não via há algum tempo. Penso que o resultado final ficou bastante apelativo, de tal forma que a personagem foi requerida para um dos vídeos informativos da farmácia.

Ao longo do projeto, refinei as animações 3D e vídeos promocionais, criando conteúdos visualmente atraentes que melhoraram a apresentação dos produtos e serviços da farmácia. Este trabalho não só ajudou a Farmácia Nova Central Bragança a destacar-se, mas também me proporcionou um crescimento técnico a nível de *motion design*, permitindo-me aplicar e aprimorar as minhas habilidades num ambiente profissional.



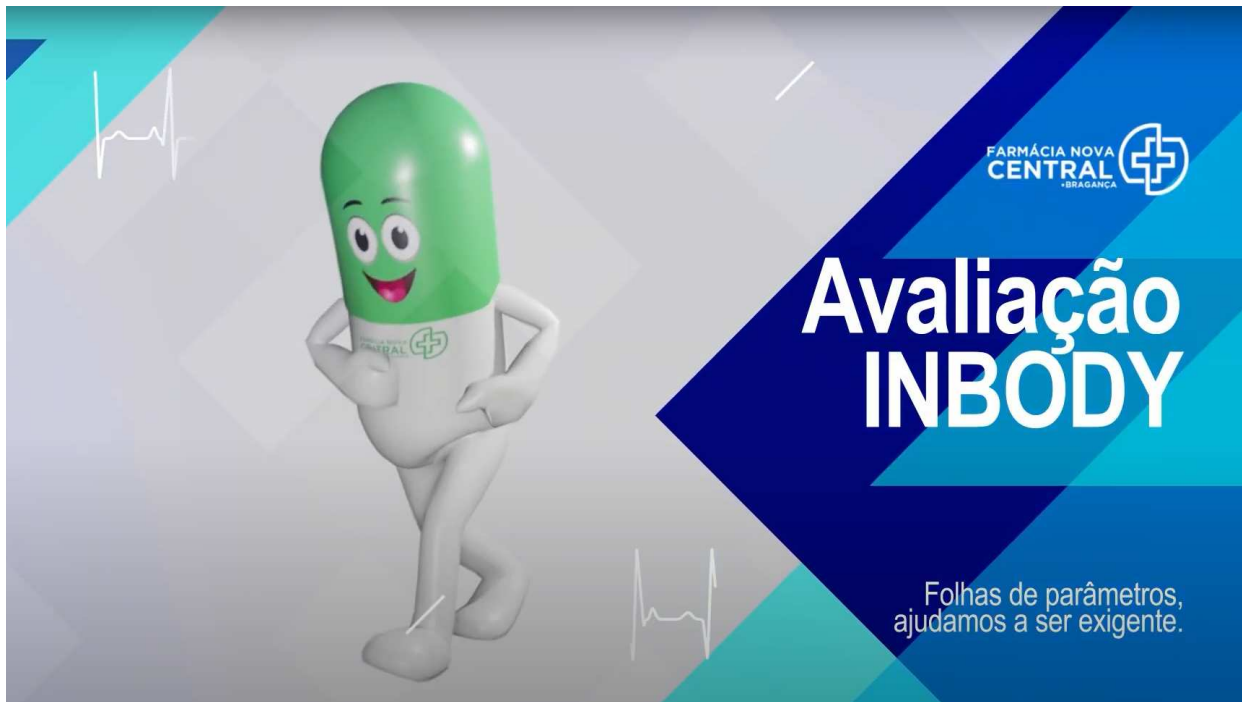
**Figura 4 -** Vídeo Introdutório para a Farmácia

<https://www.youtube.com/watch?v=PqCqf4lQgbl>



**Figura 5 -** Conteúdos para Ventoinha Holográfica

<https://tinyurl.com/3sdkv6jp>



**Figura 6 - Conteúdos para a Farmácia**

*<https://tinyurl.com/mswj6sat>*

## 2.2 Fórum Administrativo do Grupo Sonae

O trabalho para o **Fórum Administrativo do Grupo Sonae** envolveu a utilização da tecnologia *Deep Fake* para criar um vídeo inovador. A ideia era criar um vídeo de um apresentador digital para um congresso administrativo. Para isso, tínhamos que “substituir” o rosto de um dos colaboradores pela face do Presidente da República, Professor Marcelo Rebelo de Sousa, num vídeo que seria exibido numa *holobox*, uma caixa com ecrã transparente, uma solução audiovisual desenvolvida pela empresa, que cria a ilusão de ter algum objeto dentro dessa caixa. Na Sonae, convidaram um colaborador com expressões faciais semelhantes às do presidente, e o primeiro teste de *Deep Fake* foi bastante interessante.

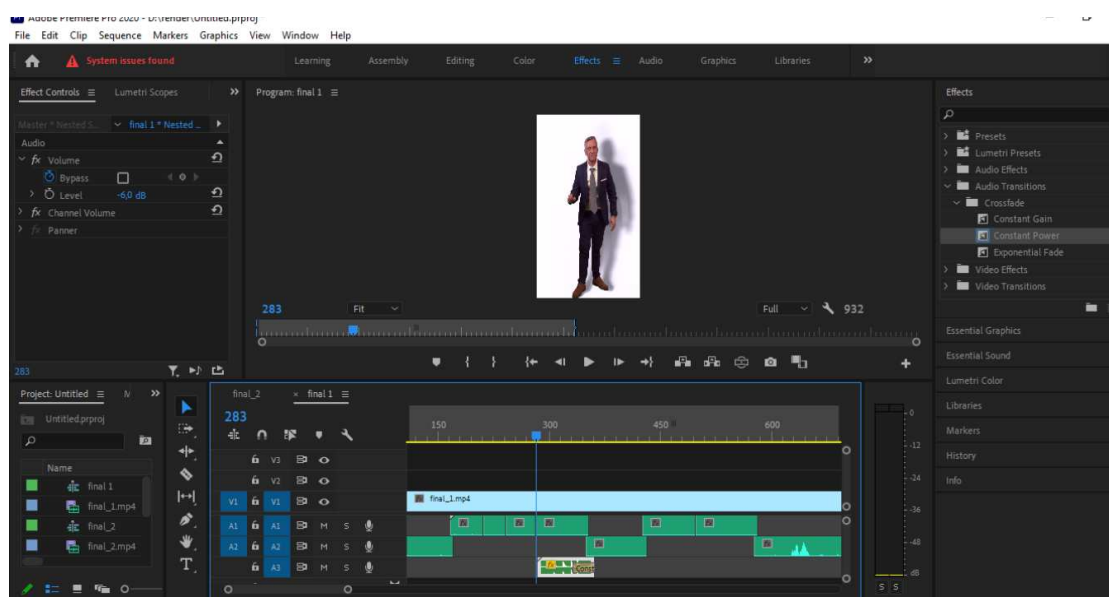
Durante as gravações do projeto, eu voluntariei-me para ajudar e fui responsável por transferir as imagens capturadas de cada cena para o computador, selecionando os melhores takes.



**Figura 7** - Gravação em estúdio utilizando um *Chroma Key 3D*

Após essa etapa, encaminhei os melhores vídeos para o meu colega, que aplicou o *Deep Fake*. Além disso, fiquei encarregado de editar o som para melhorar e intensificar a voz no

vídeo. Durante o processo, aprendi como realizar essa "troca de rostos" usando IA, um mecanismo que envolve conhecimentos avançados em programação. No entanto, a aplicação que utilizamos simplificava o processo, ativando algoritmos através do *Google Colab*, indicando qual vídeo ou fotografia usar e a foto com o rosto desejado, deixando o restante do trabalho para a IA, que gerava o vídeo final. Não sou um expert em programação, mas a IA que utilizamos permite aplicar algoritmos e geodésicas<sup>1</sup> numa uma imagem para encontrar a forma mais natural e suave de transformar uma imagem em outra, respeitando as curvas e texturas originais da imagem de base (Criminisi et al., 2010). De forma geral, o que o computador faz é uma espécie de “filtro de instagram” por cima da cara original, ajustando a nova face ao contexto do vídeo. É interessante notar como essa tecnologia evoluiu. Há alguns anos, o cinema já utilizava a "substituição de rostos" com atores, inclusive falecidos, através de complexos efeitos especiais e grandes investimentos, como no caso de Carrie Fisher como Princesa Leia nos últimos filmes de *Star Wars* e Paul Walker em *Velocidade Furiosa 7*.



**Figura 8** - Edição de Vídeo para a Sonae

<sup>1</sup> Uma geodésica é o caminho de menor distância entre dois pontos numa superfície curva ou em um espaço curvo. Essencialmente, é o equivalente geométrico de uma linha reta em uma superfície plana, mas adaptado para superfícies curvas. (Criminisi et al., 2010)

Hoje, temos acesso gratuito e com um realismo semelhante, graças à Inteligência Artificial. Além do meu apoio durante as gravações, na pós-produção editei o áudio dos vídeos *Deep Fake* para a Sonae utilizando uma das mais recentes ferramentas da Adobe, o Adobe Enhance Speech, uma ferramenta online que melhora significativamente a qualidade das gravações vocais através de IA. Corrigi os detalhes dos timings dos vídeos e refinei o som, assegurando que a qualidade final fosse de alto nível.

Este trabalho para a Sonae foi uma experiência enriquecedora, onde pude aplicar e expandir meus conhecimentos em tecnologia de *Deep Fake* e edição de áudio, além de entender melhor o potencial das ferramentas de inteligência artificial para criar soluções audiovisuais inovadoras.



**Figura 9 - Deepfake para a Sonae**

<https://tinyurl.com/42u8eyru>

## 2.3 M.A Silva

Recebi mais uma tarefa, desta vez direcionada para a **M.A Silva**, uma empresa de rolhas de cortiça, um dos clientes que solicitou um stand que envolvia uma solução digital que apresentasse alguns conteúdos em loop. A solução digital em questão era o *LED Wall* transparente, uma solução inovadora para a exposição de produtos. Esse tipo de display funciona de maneira que os pixels pretos dos são lidos como transparentes, revelando por trás da tela todo o espaço do stand. Fiquei encarregado de combinar 19 vídeos num único arquivo e adicionar uma animação de logotipo durante os intervalos.

Para realizar essa tarefa, utilizei o **Blender** para criar uma animação de logotipo para a M.A Silva. Após criar a animação, editei-a no **Adobe Premiere Pro** para garantir que se encaixava perfeitamente nos intervalos dos vídeos fornecidos. Em seguida, combinei todos os vídeos num único arquivo de vídeo, organizando-os de maneira que a animação do logotipo aparecesse a cada 5 minutos, aproximadamente, dependendo da duração do vídeo anterior.

Apesar de ter emprestado o meu computador a um colega que precisava renderizar várias animações para o mesmo projeto, consegui entregar o vídeo dentro do prazo estipulado.

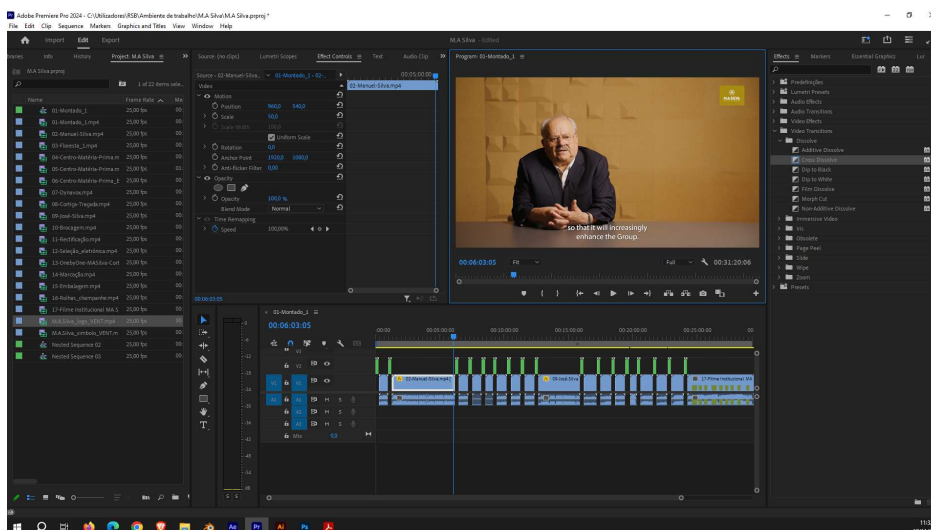


Figura 10 - Edição de vídeo para a M.A. SILVA

Este projeto para a M.A Silva foi desafiador devido à urgência do prazo, uma vez que tínhamos dois dias de deadline. No entanto, proporcionou uma oportunidade para gerenciar eficientemente o tempo enquanto aplicava as minhas habilidades em animação 3D e edição de vídeo.



**Figura 11** - Animação de logo M.A. SILVA

*<https://tinyurl.com/2pretmm5>*

## 2.4 MCoutinho Peças

Após estes três projetos, o meu rumo na empresa modificou-se um pouco. Como fui informado de que não teríamos mais projetos de vídeo ou 2D até o final do ano 2023, ofereci-me para trabalhar num projeto de 3D. O meu supervisor apoiou a ideia e enviou-me um pedido da **MCoutinho**, uma rede de concessionárias de veículos em Portugal. A MCoutinho atua no setor automóvel, oferecendo uma ampla gama de serviços relacionados a carros, incluindo venda de veículos novos e usados, serviços de manutenção e reparo, e peças de reposição. Eles adquiriram dois novos balcões para dois dos seus stands de peças de automóveis, um em Areosa (Porto) e outro em Camarate (Lisboa), e solicitaram um design para os mesmos. Através do **Blender**, utilizei a planta arquitetónica para replicar o balcão em escala real. Este processo foi desafiador devido à falta de algumas medidas precisas nos desenhos, o que exigiu cálculos adicionais para construir o modelo com precisão.

Após a modelagem do móvel, comecei, então, a decorar o balcão, utilizando as cores da MCoutinho como base, que são predominantemente azul e branco, às vezes com uma terceira cor. Criei três versões distintas: uma com tampo de mesa em madeira, outra em preto, e uma variante na posição do logo. Além disso, decorei todo o espaço envolvente, com base em fotografias dos espaços reais, para criar uma representação completa do ambiente.

Recebi feedback inicialmente positivo do cliente, que gostou do design e da proposta, mas solicitou algumas alterações. Entre elas, incluir os logos da MCoutinho Peças e AZ Auto, duas marcas subsidiárias, e alterar a frase de "A Referência das Peças desde 1999" para "A inovar desde 1999". Durante a semana seguinte, recebi mais feedback da MCoutinho, que solicitou ajustes adicionais nas cores e na frase do balcão. Eles preferiram que o design fosse predominantemente branco, com a frase incluída, enquanto os logos foram posicionados na parede.

Também recebi as ilustrações da MCoutinho para substituir nos roll-ups, que posteriormente foram transferidos para placas de PVC. No Blender, refiz toda a estrutura decorativa conforme solicitado e enviei várias versões para o cliente, incluindo uma com o balcão branco e a frase, outra com o design original com faixas abstratas, e outra com as ilustrações utilizadas nos roll-ups.

Este foi o processo que resultou no design finalmente aprovado e implementado para os stands da MCoutinho.

Este projeto para a MCoutinho foi não apenas desafiador, mas também enriquecedor, pois marcou o meu início no mundo do design. A experiência adquirida ao criar o design para os balcões dos concessionários MCoutinho não apenas atendeu às expectativas do cliente, mas também estabeleceu uma base sólida para projetos futuros, especialmente na área de designs para stands de exposição, um foco central da empresa.

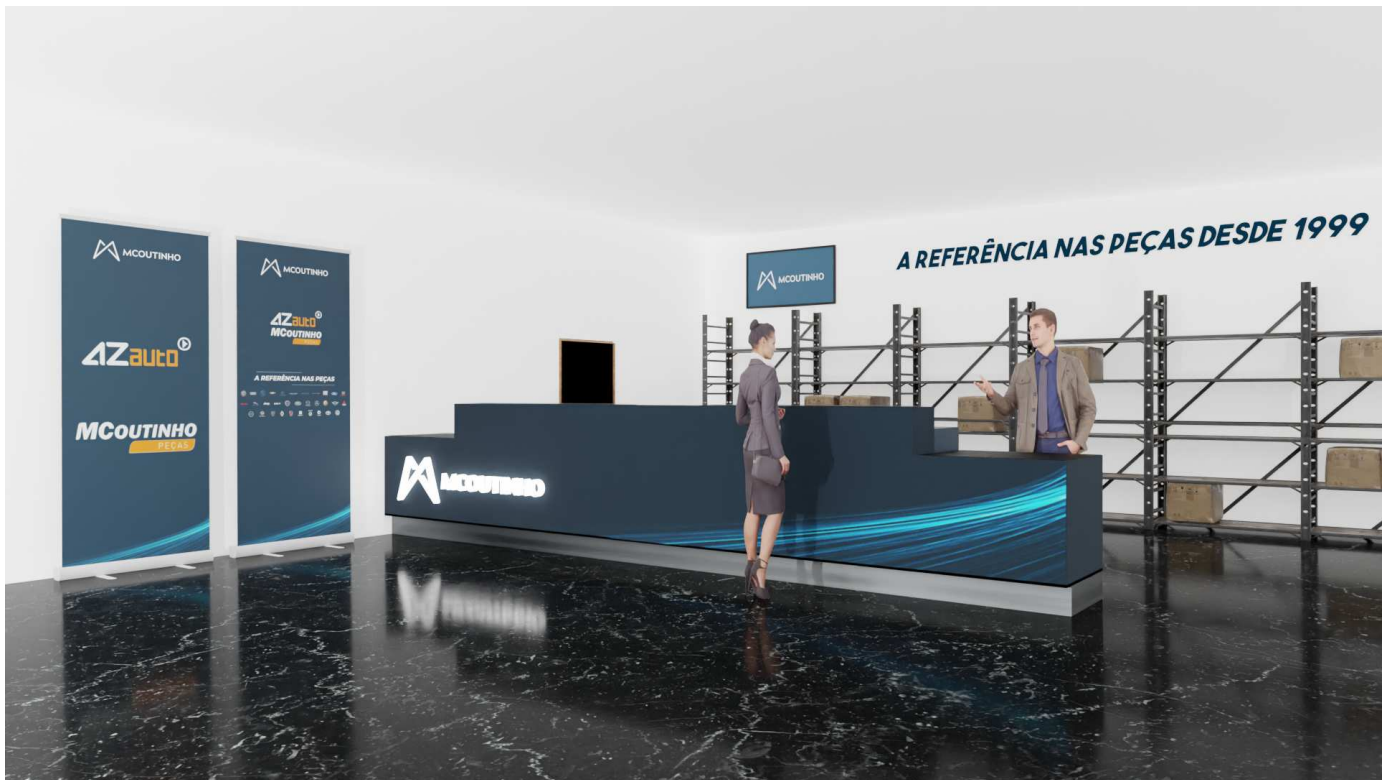
Trabalho completo em:

<https://tinyurl.com/Mcoutinho2>

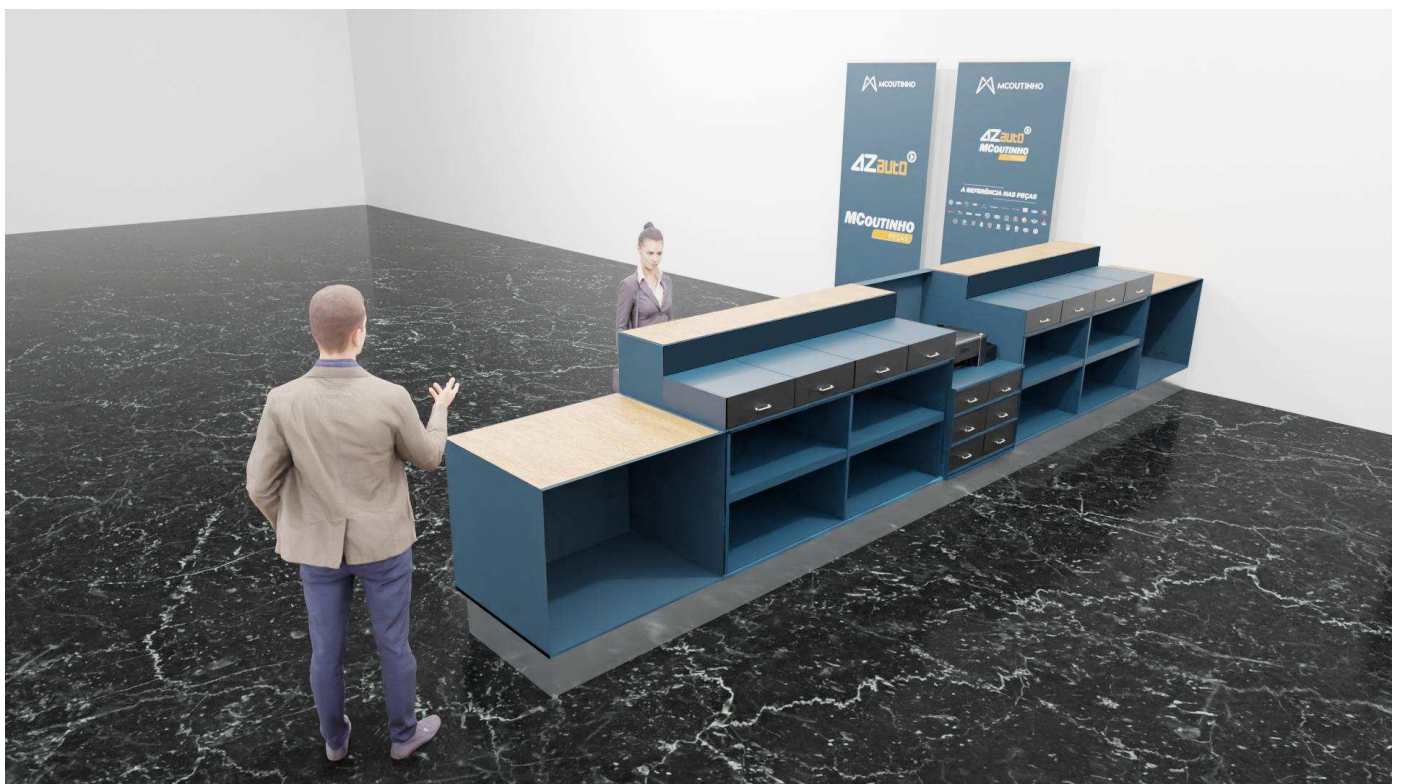
## Design 1 - Balcão Areosa



Figura 12 - Design 1 de Balcão para Areosa



**Figura 13 - Design 1 de Balcão para Areosa**



**Figura 14 - Design 1 de Balcão para Areosa**

## Design 2 - Balcão Areosa



Figura 15 - Design 2 de Balcão para Areosa



Figura 16 - Design 2 de Balcão para Areosa

### Design 3 - Balcão Areosa



Figura 17 - Design Final de Balcão para Areosa



Figura 18 - Design Final de Balcão para Areosa



**Figura 19** - Design Final de Balcão para Areosa

## Design 1 - Balcão Camarate



Figura 20 - Design 1 de Balcão para Camarate



Figura 21 - Design 1 de Balcão para Camarate



**Figura 22** - Design 1 de Balcão para Camarate

## Design 2 - Balcão Camarate



Figura 23 - Design 2 de Balcão para Camarate



Figura 24 - Design 2 de Balcão para Camarate

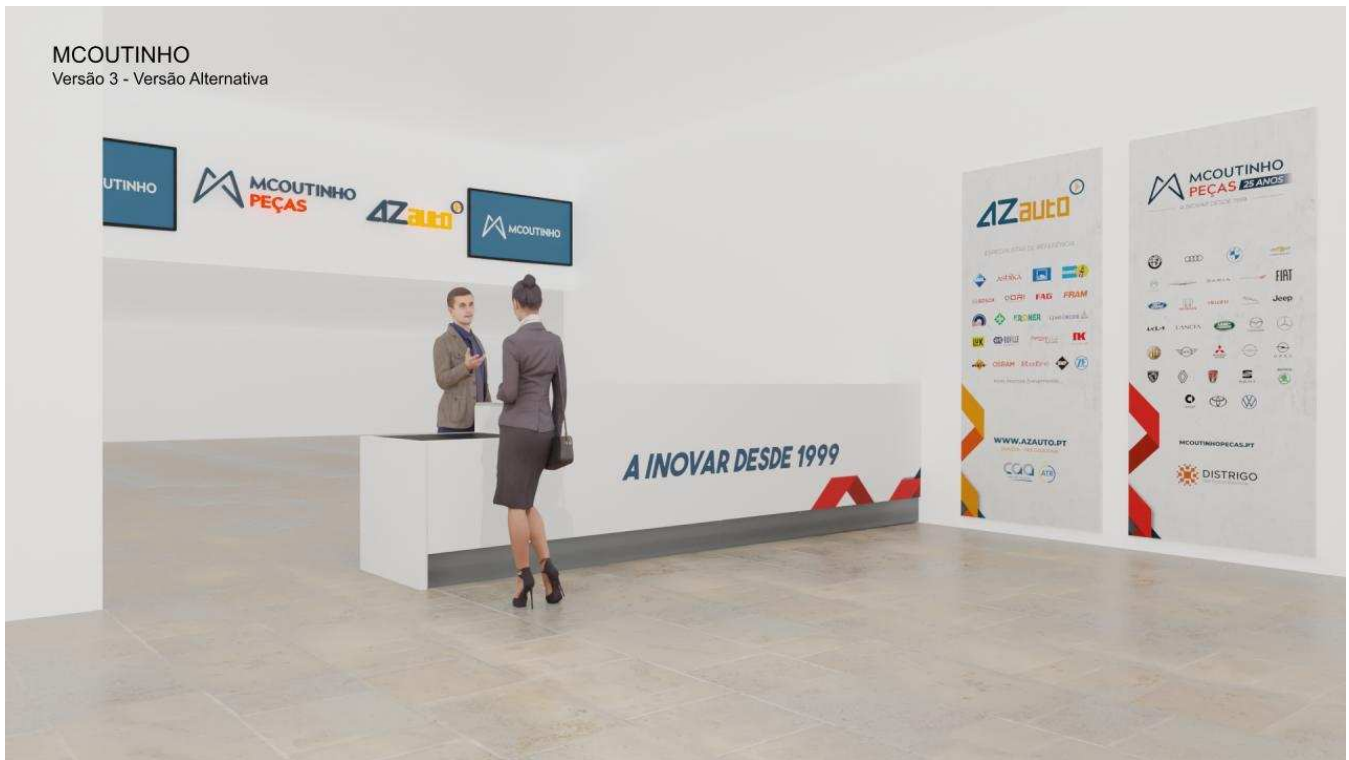
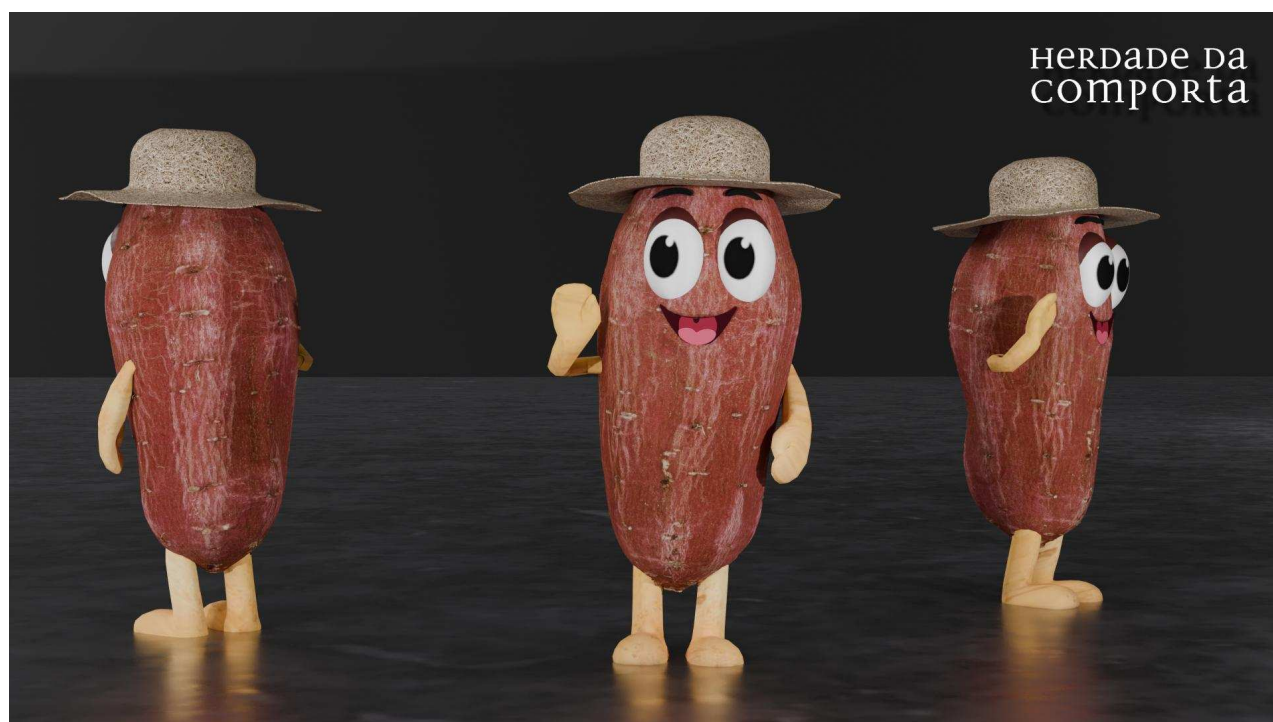


Figura 25 - Design 2 de Balcão para Camarate

## 2.5 Herdade da Comporta

Chegou à agência uma proposta de stand para a **Herdade da Comporta**. Enquanto os meus colegas ficaram responsáveis pelo design do stand, eu tive a liberdade de desenvolver uma mascote para acompanhar a apresentação. A Herdade da Comporta, conhecida pelo casamento ideal entre praia e natureza, é um dos espaços mais verdes, harmoniosos e sustentáveis da Europa, destacando-se pelo cultivo do arroz e da batata-doce. O stand tinha como produto central a batata-doce, um produto agrícola característico do local, e a ideia era transformar esse tubérculo em uma mascote. Inspirado pela icónica personagem Sr. Cabeça de Batata do filme *Toy Story*, mas sempre preocupado em criar algo único, dediquei várias horas de trabalho para desenvolver uma mascote engraçada e original. Após várias iterações, consegui criar uma personagem que se destacou e foi incluída na proposta do stand. Infelizmente, o projeto não avançou.



**Figura 26** - Design de Mascote para Herdade da Comporta

<https://tinyurl.com/yckh2f3j>

## 2.6 RSB - Desafio 3D Naked-Eye Wall

O ano de 2024 começou com um desafio proposto pelo meu supervisor: desafiou-nos a criar um vídeo épico para o nosso novo LED Wall Mágico. O objetivo era testar algo inovador para um tipo de publicidade que tem começado a aparecer no exterior e tínhamos como objetivo ser pioneiros nesse campo a nível nacional. O conceito é o "*3D Naked Eye*", que são displays tridimensionais que não requerem óculos ou equipamento extra para visualizar a imagem 3D; os espectadores podem ver a imagem tridimensional a olho nu, sem a necessidade de usar óculos. Este tipo de projeção tem aparecido em cidades como Tóquio e Nova Iorque, onde a projeção 3D mapeada em edifícios cria a ilusão de objetos a sair ou a interagir com a estrutura do prédio.

Para criar essa ilusão, o primeiro passo foi medir o nosso ecrã e, em seguida, replicá-lo no **Blender**, pois a forma e tamanho do ecrã são fundamentais para entender como o vídeo é propositadamente desformatado para criar o efeito 3D. Depois, criamos uma caixa atrás do ecrã para estabelecer o cenário onde a ilusão vai "estar dentro" e esconder o ecrã. Em seguida, determinamos a posição do espectador (e a respectiva altura) e criamos uma câmara virtual para simular o ponto de vista do ecrã. Para telas maiores, como as vistas no topo de edifícios, o raio de atuação da ilusão é maior. No nosso caso, como o ecrã é menor, a tridimensionalidade se perde com pequenos desvios à direita ou esquerda.

Após a configuração, animamos e escolhemos texturas e cores, focando na parte artística do projeto. No final, renderizamos a partir do ponto de vista do espectador. O próximo passo foi projetar essa animação na réplica do ecrã feita inicialmente. Após projetada no ecrã curvo, "espalmamos" a imagem para que fique reta, criando uma enorme deformação onde o ecrã realmente curva. Renderizamos isso e foi feito! A minha ideia inicial foi experimentar com uma criatura mitológica ou alguma personagem de ficção, mas acabei por escolher usar um modelo 3D de dinossauro que encontrei na internet. Animei o dinossauro a rugir dentro da caixa. Adicionei alguns fenos e plantas e mudei a textura da caixa para se parecer com a textura de uma gruta. O resultado final ficou bastante engraçado, e meu supervisor gostou bastante, mas sugeriu fazer outra animação mais direcionada para o campo da publicidade, usando como exemplo a Coca-Cola. Inspirado por essa ideia, criei uma lata de refrigerante 3D no Blender e adicionei um rótulo criado por mim no Photoshop, utilizando o logo da empresa, como se fosse uma bebida da nossa empresa. Animei a lata e enviei ao meu

supervisor, que aprovou a ideia. Após várias tentativas e correções nas cores e texturas, chegamos ao efeito desejado: uma lata de refrigerante gigante que parece sair do ecrã. O meu patrão pediu-me, ainda, para criar mais um conteúdo para o LED Wall. Desenvolvi uma animação no Blender de uma sapatilha, seguindo o estilo dos conteúdos anteriores, e adicionei-a ao loop em exibição.

Foi um projeto de curta duração que me permitiu explorar novas técnicas de animação 3D, introduzindo uma forma inovadora de publicidade que poderá ser uma tendência no futuro.



**Figura 27 - 3D Naked Eye Wall**

*<https://tinyurl.com/4tpf7hmy>*

## 2.7 STCP

A **STCP** contou com o nosso trabalho para uma apresentação sobre os novos 20 autocarros elétricos e a instalação da estação de carregamento na Estação de Recolha da Via Norte. Com estes autocarros, a frota da STCP terá 88 viaturas 100% livres de emissões, permitindo a redução anual de emissões de CO2 e a prestação de um serviço público mais eficiente.

Foi-nos pedido para criar um espetáculo luminoso para a Cortina Holográfica, que permite efeitos holográficos de alta qualidade, criando uma ilusão de ótica impressionante. A STCP utilizará um bailarino que irá interagir com informações e estatísticas dos novos autocarros.

Trabalhei com os meus colegas, que tratavam da animação geral, enquanto eu criei animações de elementos e textos para complementar o vídeo. Pesquisei na plataforma Envato Elements para encontrar inspiração e criar uma biblioteca de elementos úteis. Utilizando **After Effects** e **Premiere**, animei textos e estatísticas com uma temática sci-fi e holográfica, alinhada à imagem futurista que a STCP deseja transmitir. Para ajudar os meus colegas, que estavam com dificuldades em encontrar elementos luminosos de partículas, experimentei no **Blender**, explorando o sistema de partículas para criar efeitos visuais dinâmicos. Desenvolvi animações de partículas para formar textos através do elaborado sistema de partículas do Blender.

Após várias animações, apresentamos o vídeo finalizado aos clientes, que adoraram. Criamos uma animação interativa com a performance do dançarino, utilizando a linguagem visual habitual da empresa, mas com um toque mais sci-fi e luminoso, que expressasse a ideia de futuro sustentável. Para além disso, fiquei encarregue de criar uma nova versão da animação, desta vez para um Display de LCD Transparente situado dentro de um dos autocarros em exposição. Parecido com a Holobox, este LCD Transparente é uma caixa que quando a tela está em branco, dá para ver o conteúdo no seu interior que, no caso, seria uma miniatura 1/43 do autocarro elétrico. Para a nova versão, aproveitei parte da animação original e criei novas animações focadas na sustentabilidade ambiental, com temas de folhas e natureza. Desenvolvi uma animação onde o autocarro parecia estar em movimento, utilizando elementos gráficos fornecidos pela empresa e integrando uma cidade em movimento. Para a exposição, de forma a complementar o vídeo, precisei também criar uma paisagem sonora com sons da natureza, usando o **Adobe Audition**.



**Figura 28** - Apresentação Autocarros Elétricos STCP - 48x0

*<https://youtu.be/PyTE2sJKISQ?feature=shared>*

*<https://tinyurl.com/mwkjehmb>*

## 2.8 Câmara Municipal de Almada

A BTL, a principal feira dedicada ao setor do turismo em Portugal, aconteceu recentemente em Lisboa, na Feira Internacional de Lisboa. A RSB foi responsável pela construção de três stands e pelo aluguel de algumas soluções para outros expositores. Nas semanas que antecederam o evento, estive focado em criar e adaptar conteúdos para essas soluções.

Fiquei encarregue de criar animações para o logo da **Câmara Municipal de Almada** (CMA) e para o slogan, adaptando-as para serem exibidas nas ventoinhas holográficas. Utilizando o software Blender, desenvolvi animações nas quais as letras surgem uma a uma, giram e se encaixam gradualmente até formar o logo completo.



**Figura 29** - Animação de logos para a CMA

<https://tinyurl.com/yex6dffv>

## 2.9 Panike

A **Panike**, uma empresa portuguesa de padaria e pastelaria congelada, desafiou-nos a criar conteúdos para exibir os seus produtos nas ventoinhas holográficas. Modelar os produtos do zero ou scan em 3D era inviável devido ao curto prazo. Utilizamos um suporte 360° Rig para câmeras DSLR para filmar os produtos a girar, criando um efeito de tridimensionalidade. As filmagens foram feitas com uma câmera Canon 5D MK III. Na pós-produção, enfrentamos desafios com reflexos indesejados no fundo preto brilhante do Rig. Isolamos os produtos no After Effects, utilizando a ferramenta *Rotobrush*, removendo o fundo original e substituindo-o por um fundo negro. Refinamos as animações com *keyframes* de posição e escala para um movimento fluido dos produtos. Para atender ao feedback do cliente, criamos um emblema rotativo vermelho inspirado no logo da Panike, com uma explosão de partículas luminosas no **Blender**, integrando todos os componentes no **After Effects**. Foram produzidas duas versões para avaliação, sendo uma com o emblema e outra sem. O cliente aprovou ambas, decidindo usar a versão com emblema para produtos filmados a 180° e a versão sem para os de 360°. Durante uma semana intensa de trabalho, realizamos diversas filmagens e re-filmagens para garantir a qualidade desejada. Na pós-produção, o uso da ferramenta *Rotobrush* no **After Effects** facilitou a remoção de objetos do fundo, economizando tempo e recursos. Assumi a responsabilidade total do projeto devido à ausência de um colega, garantindo a conclusão dentro do prazo. O cliente ficou satisfeito com as modificações, e o resultado final foi exibido com sucesso no stand da Panike.

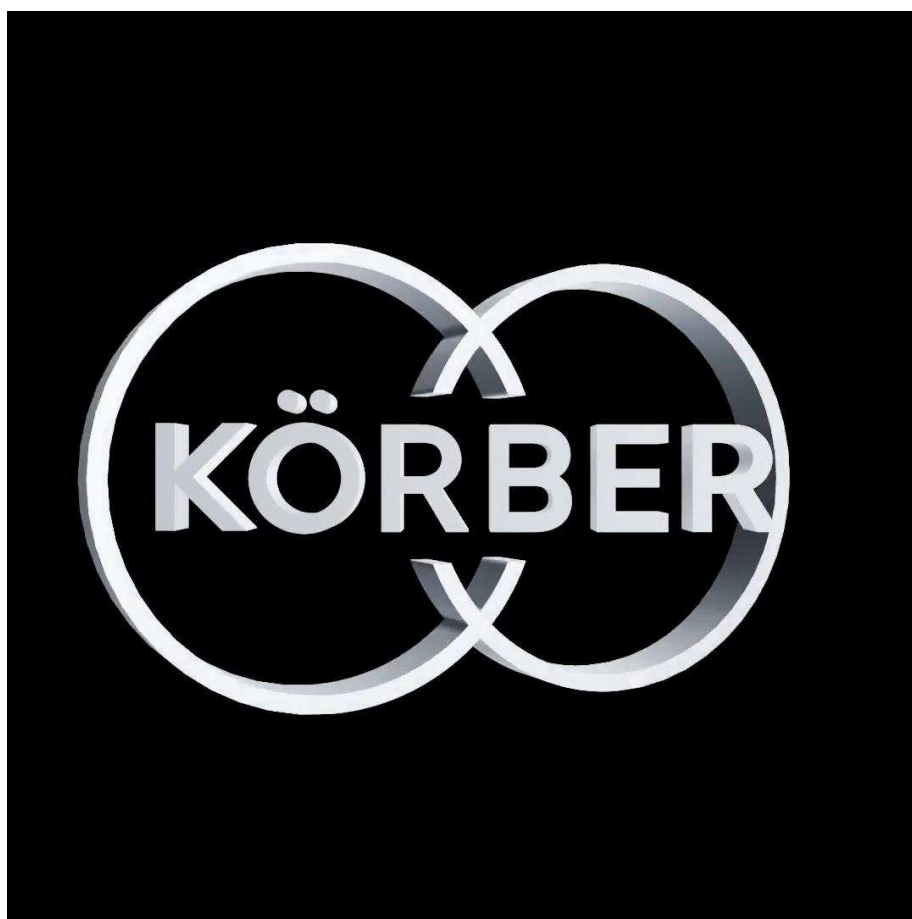


**Figura 30** - Conteúdos para ventoinha Holográfica - Panike

*<https://tinyurl.com/2ujfun9m>*

## 2.10 Körber

A introdução de novas tecnologias oferece grandes benefícios para as empresas que sabem utilizar essas inovações de maneira eficaz (Saravanakumar, M., et al, 2012). Geralmente os stands feitos pela RSB têm sempre equipamentos e tecnologias, como as ventoinhas holográficas, por exemplo, com o objetivo de “chamar” o interesse dos clientes. Fiz uma animação de logo para ser exibido na ventoinha holográfica para um stand da **Körber**, um grupo tecnológico internacional com diversas áreas de negócios, incluindo Digital, Pharma, Supply Chain e Technologies. Eles desenvolvem produtos, soluções e serviços para aumentar a eficiência e agilidade em várias indústrias. Este projeto foi bastante fácil de concluir. Assim que analisei o logotipo, visualizei a animação ideal. Com o **Blender**, consegui desenvolvê-la em poucas horas, atingindo um tempo recorde na agência.

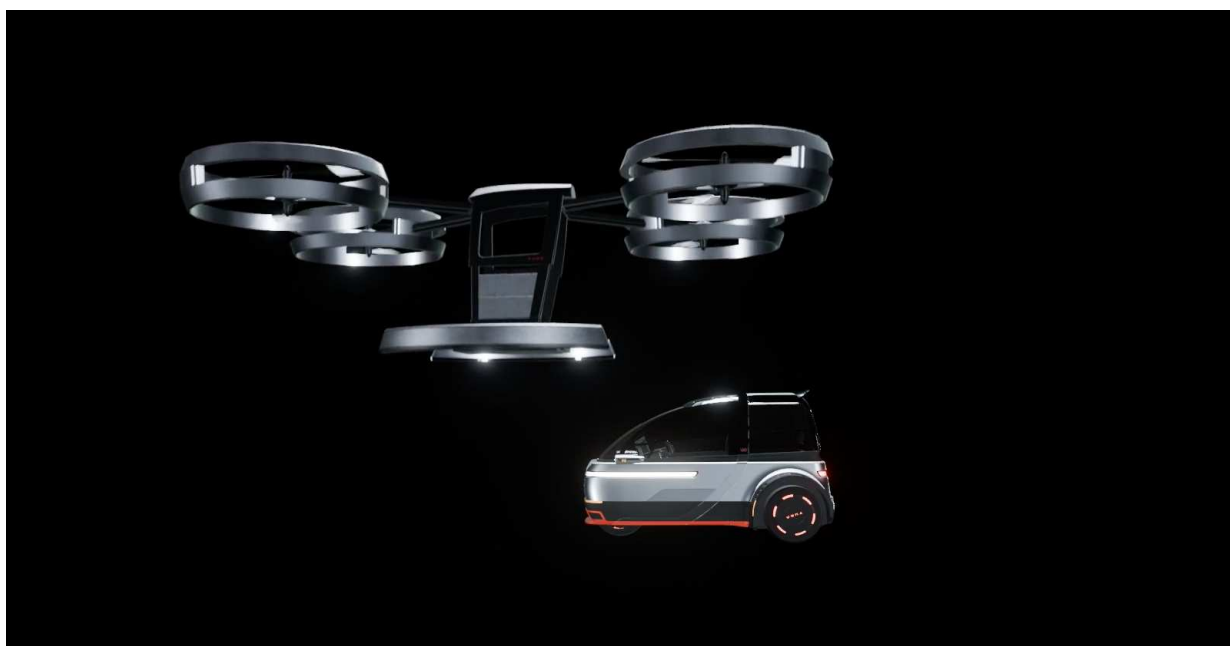


**Figura 31** - Animação de logo para stand da Körber

<https://tinyurl.com/2fdr4wt7>

## 2.11 TUGA Innovations Inc.

Trabalhar no projeto de animação 3D para a **TUGA Innovations Inc.** foi uma experiência excepcional para mim, especialmente por ser um entusiasta da indústria automóvel. A TUGA é uma empresa portuguesa focada no desenvolvimento de soluções avançadas de mobilidade urbana, com destaque para o TUGA Thunder, um conceito inovador de carro. Recebi o desafio de transformar os modelos 3D fornecidos pela empresa, criados no **Autodesk CAD**, em modelos texturizados e, posteriormente, animados no Blender. Utilizando referências visuais fornecidas, trabalhei para aplicar texturas realistas tanto no carro quanto no drone associado.



**Figura 32** - Frame de Animação para a TUGA, objetos animados e texturizados por mim

A animação requerida era simples mas impactante: o TUGA Thunder avançaria no centro do cenário enquanto um drone descia gradualmente atrás dele. Posteriormente, o carro encaixava-se ao drone e ambos levantam voo. Este conceito *sci-fi* não apenas capturava a inovação tecnológica do veículo, mas também destacava as suas capacidades únicas.

Durante o processo de animação, explorei diversas abordagens até encontrar a mais eficaz e visualmente impressionante. Foi um projeto desafiante uma vez que utilizei um outro software 3D, o Autodesk CAD, na qual nunca tinha trabalhado e no próprio Blender procurei tornar as texturas dos modelos, O resultado final não só me deixou extremamente satisfeito, mas também foi elogiado pela equipa e pelos clientes. A complexidade técnica e artística da cena, incluindo texturas detalhadas, movimentos fluidos e efeitos como o motion blur, contribuíram para um trabalho que considero digno de destaque para o meu portfólio profissional.

Esta experiência reafirmou o meu crescimento desde os dias iniciais no Blender até alcançar a capacidade de criar cenas CGI.



**Figura 33** - Animação para ventoinha Holográfica

*<https://tinyurl.com/ycxtzd5>*

## 2.12 Fucoli-Somepal

Para a **Fucoli-Somepal**, uma empresa especializada em produtos de ferro fundido para redes de água potável, residual, gás, telecomunicações e combate a incêndio, recebemos a tarefa de criar conteúdos para um stand com uma vitrine holográfica. Eles forneceram alguns logos e conteúdos para serem animados na vitrine. Utilizei o **Blender** para animar os logos fornecidos pela empresa, adaptando-os ao formato holográfico. Depois juntei toda a sequência no after effects, onde ajustei cores, brilho e movimento para garantir que fossem visualmente impactantes e integrados à tecnologia de projeção holográfica. A integração das animações na vitrine holográfica exigiu refinamentos para assegurar que os efeitos de profundidade e holografia fossem bem perceptíveis. Após várias revisões, finalizamos os conteúdos animados que foram bem recebidos durante a exposição.



**Figura 34** - Animação para Vitrine Holográfica

<https://tinyurl.com/2kvnrvdf>

## 2.13 TrolMaster

Para mim, essa semana acabou por se revelar um marco significativo, pois foi quando abracei um novo desafio: a criação de stands. Como escreve Miotto (2016), a constante evolução do mercado obriga as empresas a se destacarem frente à concorrência com lançamentos de novos produtos, de modo que a importância do design é uma realidade que não pode ser descartada, incluindo o design destes stands para exposições, uma vez que pode ser um fator de influência para a compra/venda de determinado produto.

A **TrolMaster** é uma empresa especializada em sistemas de controle ambiental para cultivos, particularmente em ambientes controlados como estufas e espaços internos. A empresa desenvolve e fornece soluções avançadas de automação e monitoramento, incluindo controladores de clima, sensores, e sistemas de irrigação, com o objetivo de otimizar o crescimento das plantas e melhorar a eficiência do cultivo.

Tive a oportunidade de trabalhar lado a lado com os meus colegas e de aprender os métodos e técnicas utilizados na modelagem 3D destes stands, bem como os detalhes que era necessário ter mais cautela. Estes stands têm como principal objetivo criar emoções, de modo a aumentar a sua probabilidade de compra, sendo estes ambientes pensados ao pormenor para influenciar o fator decisivo de compra (Salvador, 2020). Aplicando os conhecimentos adquiridos, criei uma ideia de stand 6x5, de três frentes, para a TrolMaster usar na GreenTech 2024, em Praga, Amsterdão. Inicialmente, a Trolmaster expressou interesse num design de stand que remetesse ao conceito do "White Cube" dos museus, caracterizado pela sua simplicidade e minimalismo (**Versão 1**). No entanto, posteriormente, a empresa decidiu optar por um design mais contemporâneo, incorporando uma paleta de cores mais vibrante e mais relacionada com a marca. Além disso, foi solicitado que o stand exibisse uma seleção de equipamentos relacionados com a agricultura, destacando assim a ligação da empresa com o setor agrícola (**Versão 2**).

Trabalho completo em:

<https://tinyurl.com/5ypnjwdf>

## Stand TrolMaster - Versão 1



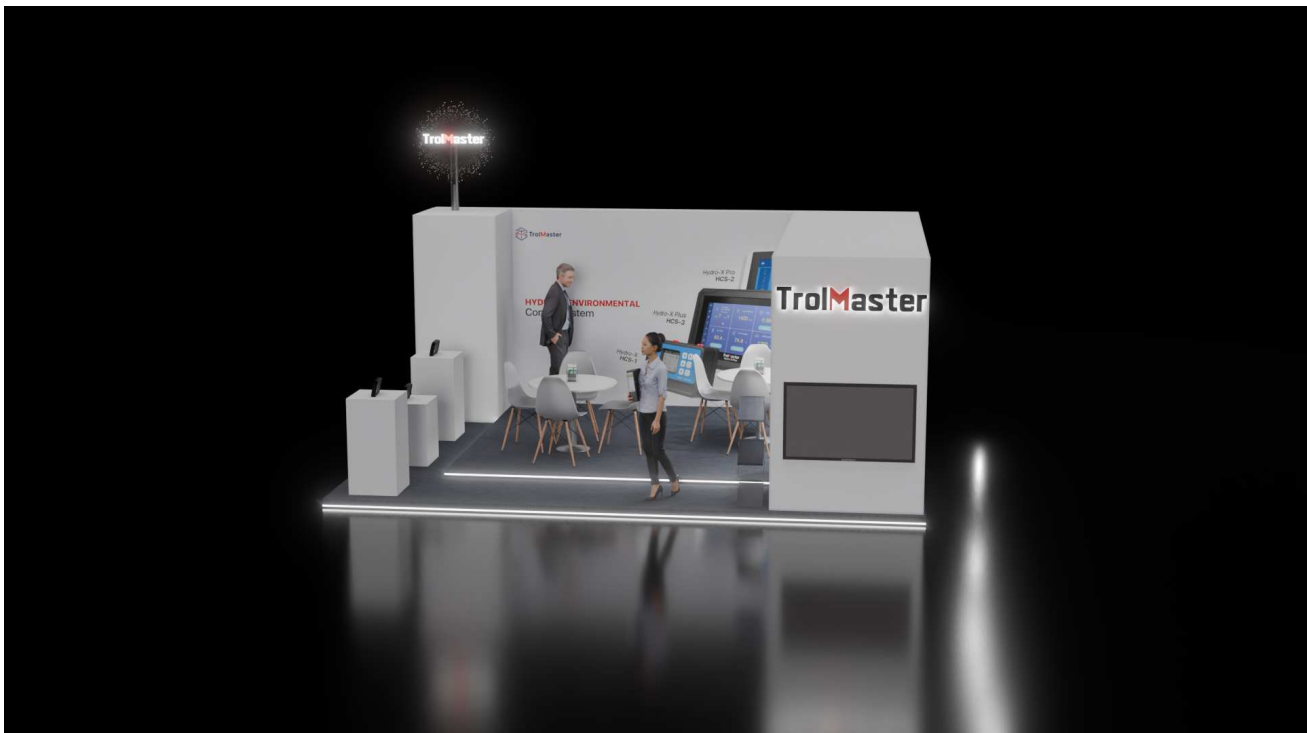
Figura 35 - Primeira versão de Stand para a TrolMaster



Figura 36 - Primeira versão de Stand para a TrolMaster



**Figura 37** - Primeira versão de Stand para a TrolMaster



**Figura 38** - Primeira versão de Stand para a TrolMaster

## Stand TrolMaster - Versão 2



Figura 39 - Versão Final de Stand para a TrolMaster

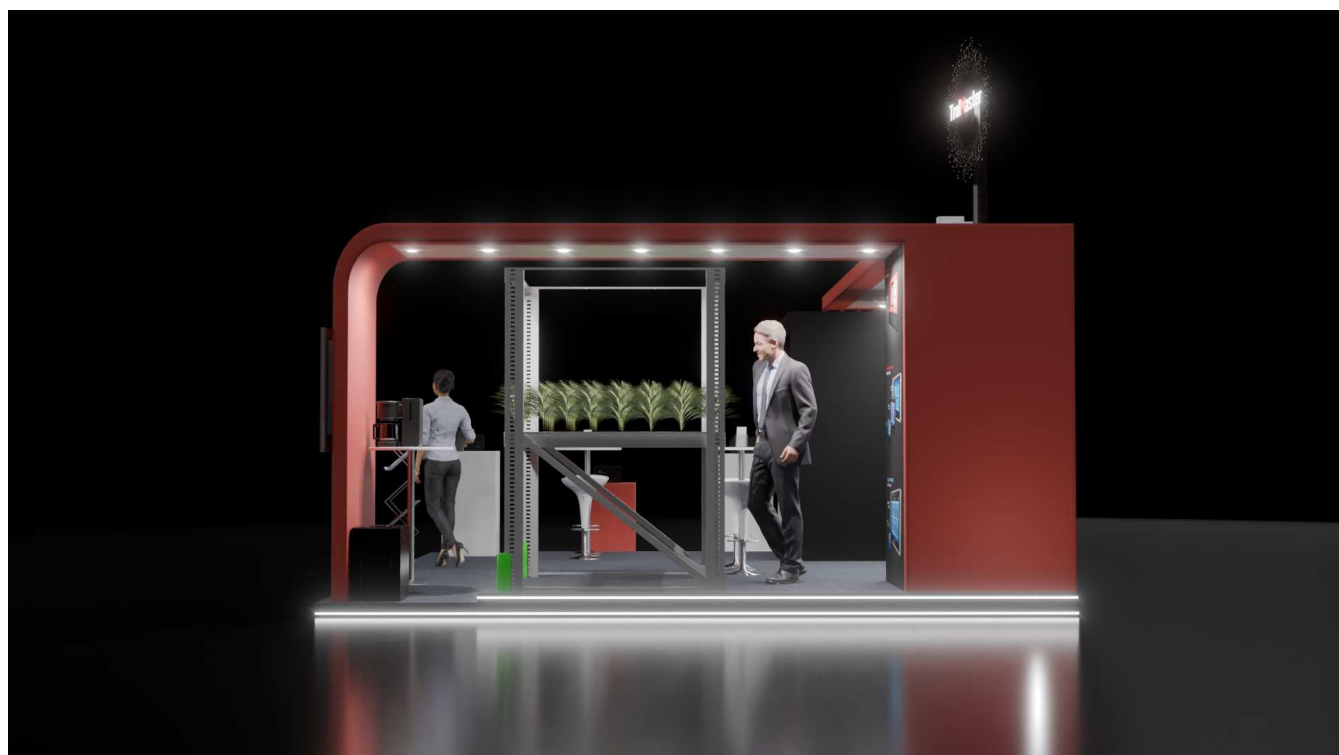
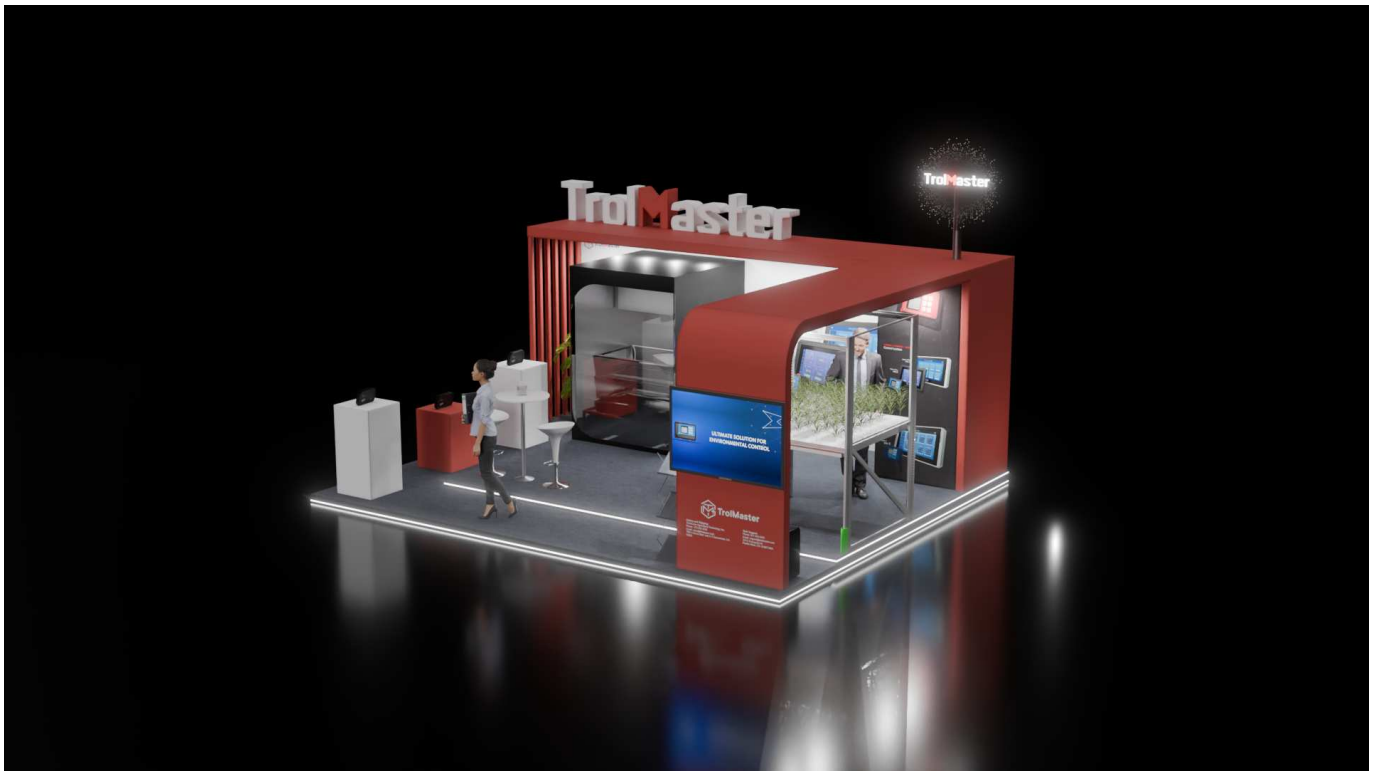


Figura 40 - Versão Final de Stand para a TrolMaster



**Figura 41 - Versão Final de Stand para a TrolMaster**



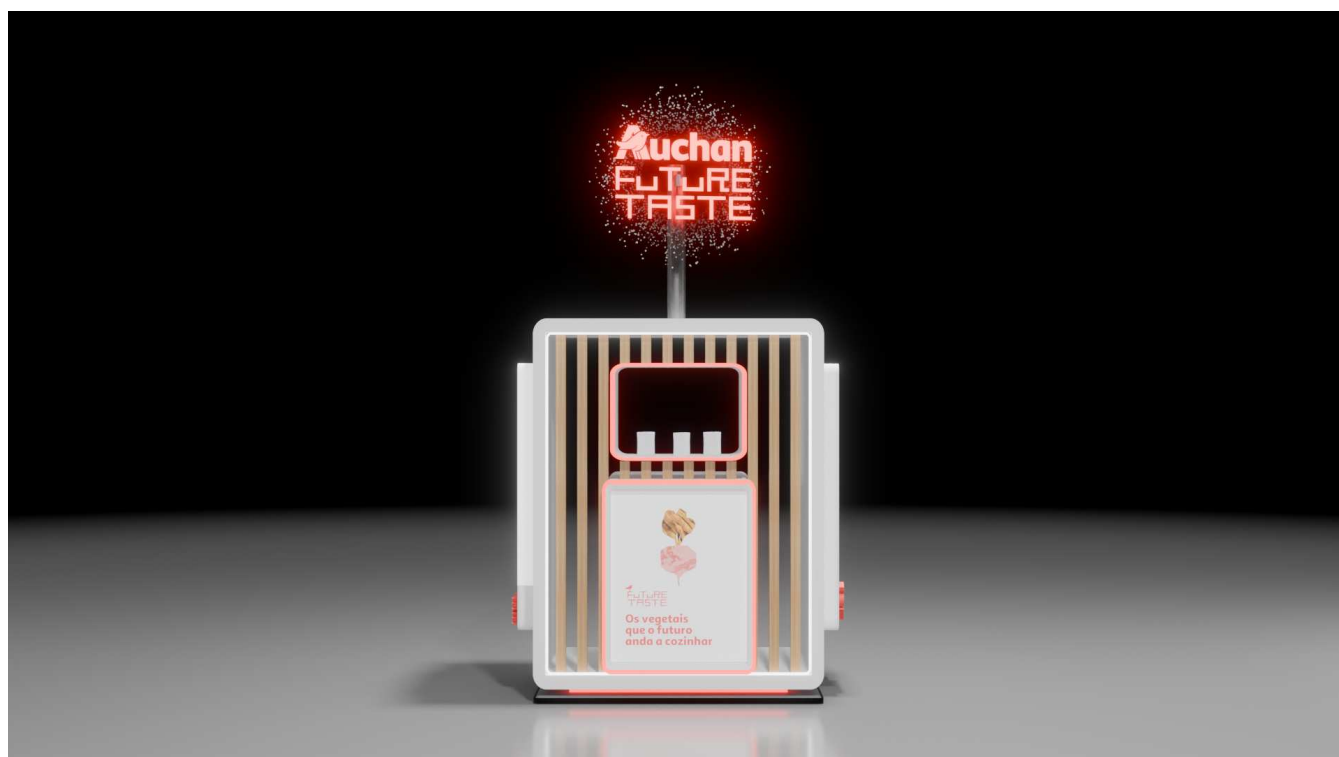
**Figura 42 - Versão Final de Stand para a TrolMaster**

## 2.14 Auchan

Antes de eu ingressar na RSB, havia sido aprovado um expositor para a **Auchan**, uma multinacional francesa de supermercados e hipermercados, destinado a ser exibido em várias lojas. Desta vez, a Auchan queria um novo expositor montado num outro local, mas desejavam que o design seguisse a mesma linha do projeto anterior, com apenas uma adaptação para o novo espaço. O meu supervisor enviou-me a proposta criativa do projeto anterior, onde estavam explícitas as medidas e os elementos visuais. O meu trabalho foi adaptar esse design às medidas do novo espaço de exibição, mas sempre mantendo o design original como base. Mantive o design, as cores e a disposição dos elementos no espaço, o que permitiu identificar áreas que poderiam ser melhoradas. Foi um verdadeiro "treino intensivo" para os stands que vieram a seguir, sinto que este trabalho reforçou bastante as minhas habilidades no *3D Modelling* no **Blender**, uma vez que tive que criar tudo “do zero”.

Trabalho completo em:

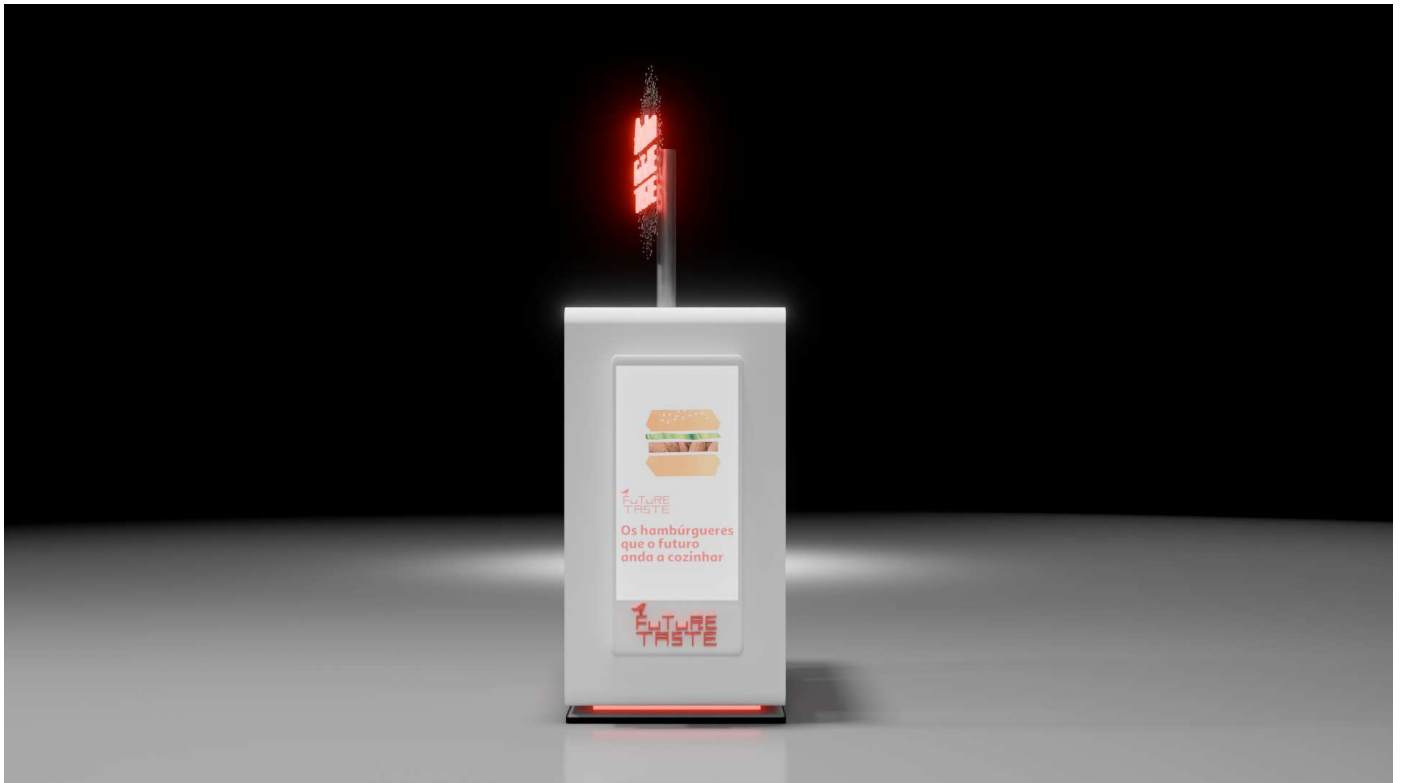
<https://tinyurl.com/ma22ektu>



**Figura 43** - Design Expositor para Auchan



**Figura 44 - Design Expositor para Auchan**



**Figura 45 - Design Expositor para Auchan**



**Figura 46 - Design Expositor para Auchan**



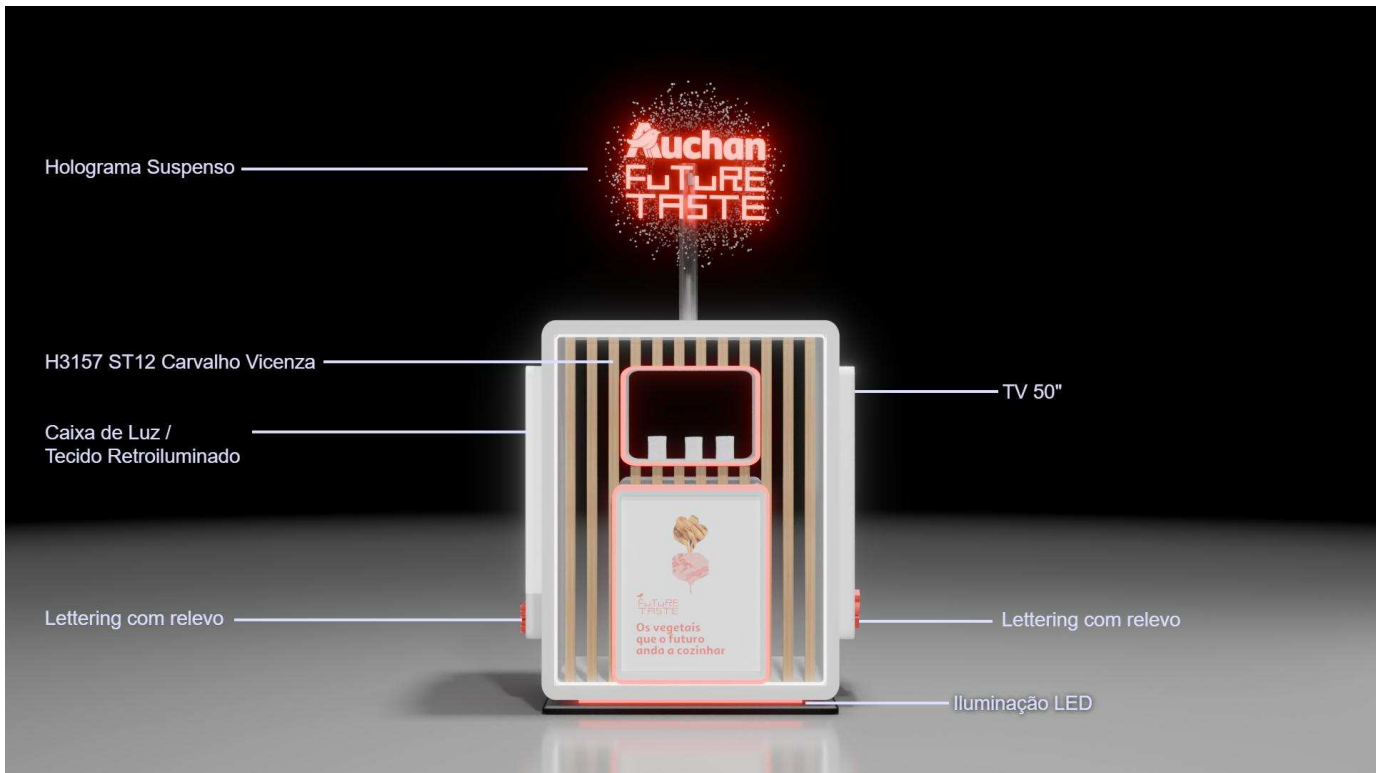
**Figura 47 - Design Expositor para Auchan**



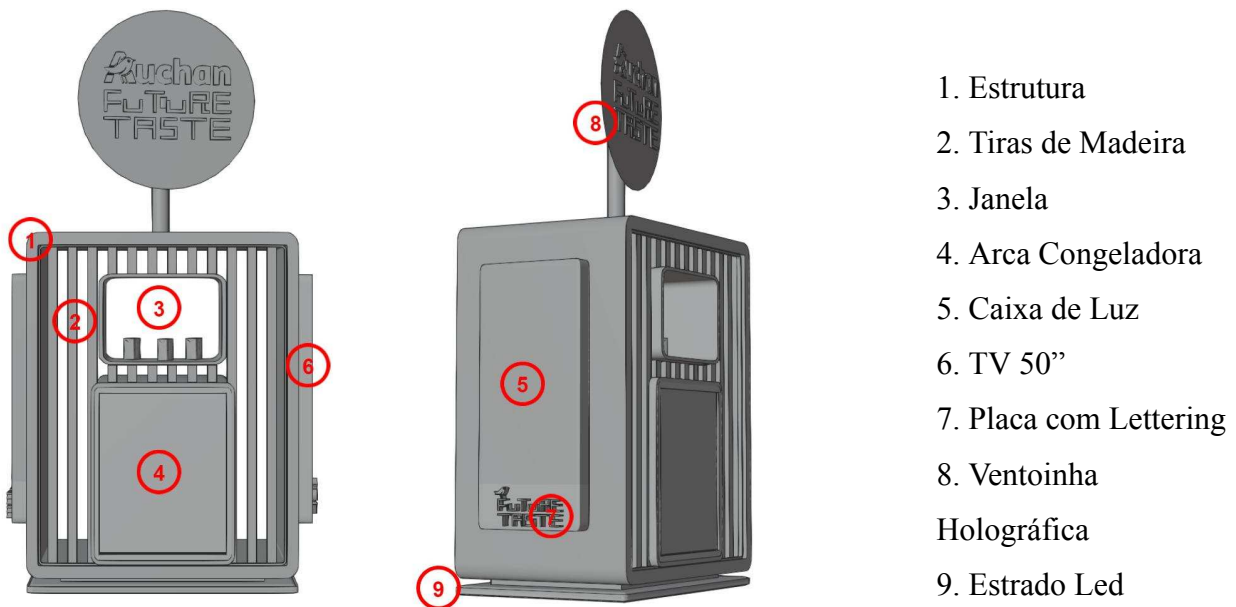
Figura 48 - Design Expositor para Auchan



Figura 49 - Design Expositor para Auchan



**Figura 50** - Componentes do Expositor para a Auchan



**Figura 51** - Componentes do Expositor para a Auchan

## 2.15 Lusilectra - Salvador Caetano

No decorrer do meu estágio, tive a oportunidade de trabalhar na criação de dois stands para a empresa **Lusilectra**.

Um dos stands que desenvolvi foi para a feira Expomecânica, que se realizará em novembro na Exponor. O cliente solicitou um stand de 132m<sup>2</sup>, que fosse dividido entre as seções de Ferramentas e Equipamentos (fazer dois Stands num só, para todos os efeitos), com chão em alcatifa preta, sem estrado, com um reservado de 2x2 metros, uma máquina de café, uma mesa com três cadeiras, um frigorífico, um caixote do lixo, cabides, iluminação adequada e duas televisões. Além disso, também desenvolvi um stand para a feira *Fruit Attraction*, com especificações semelhantes, mantendo o padrão de qualidade e as exigências da Lusilectra.

Trabalho completo em:

<https://tinyurl.com/yf44a6y5>

### Stand - Expomecânica

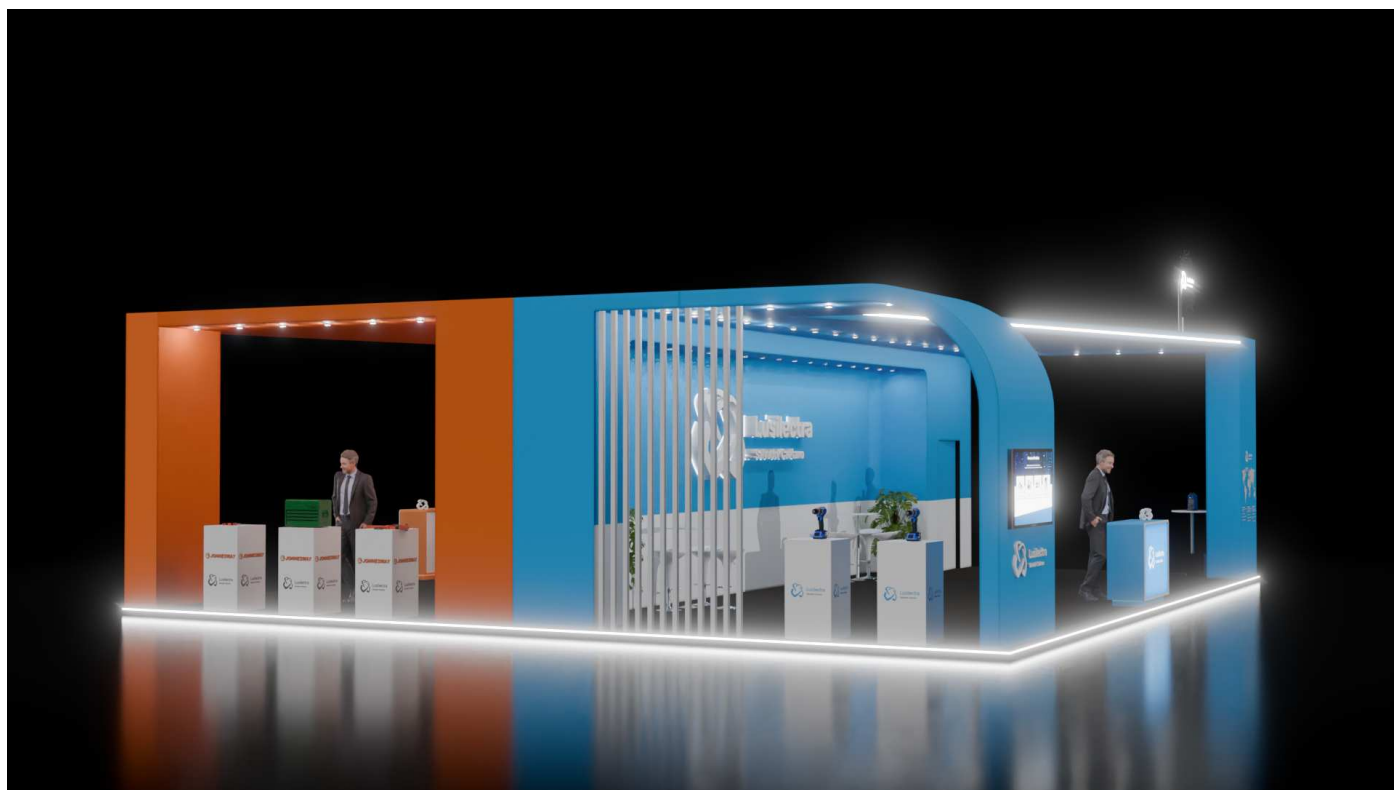
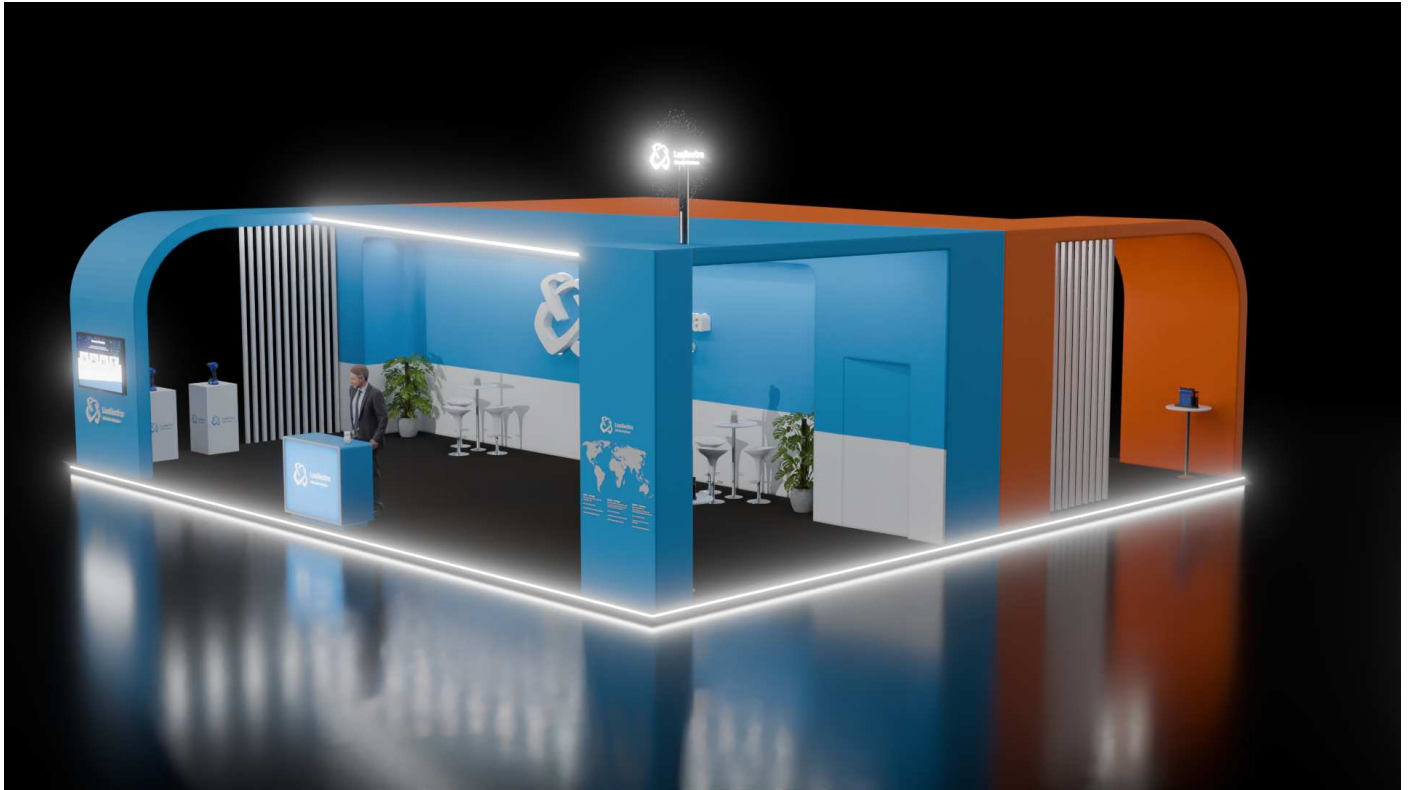
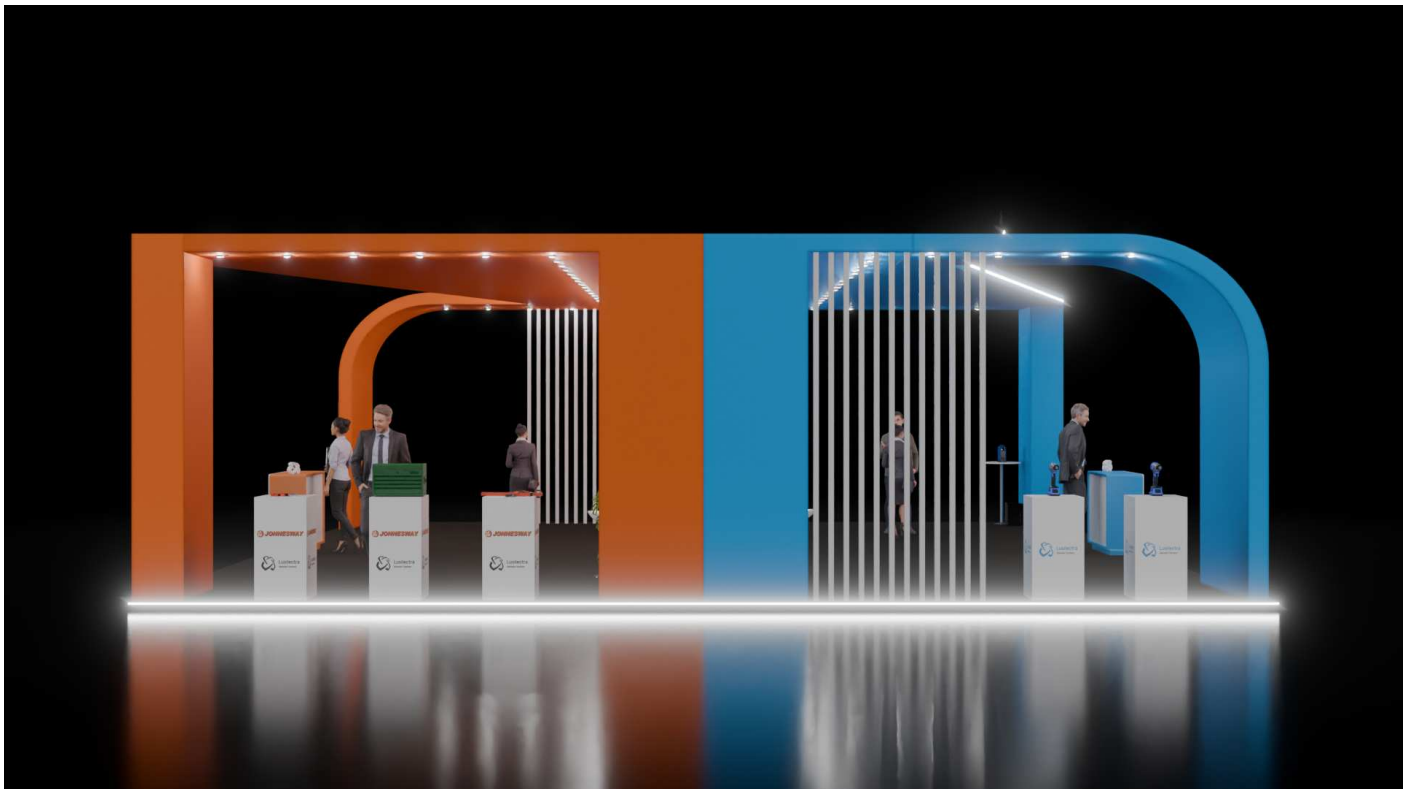


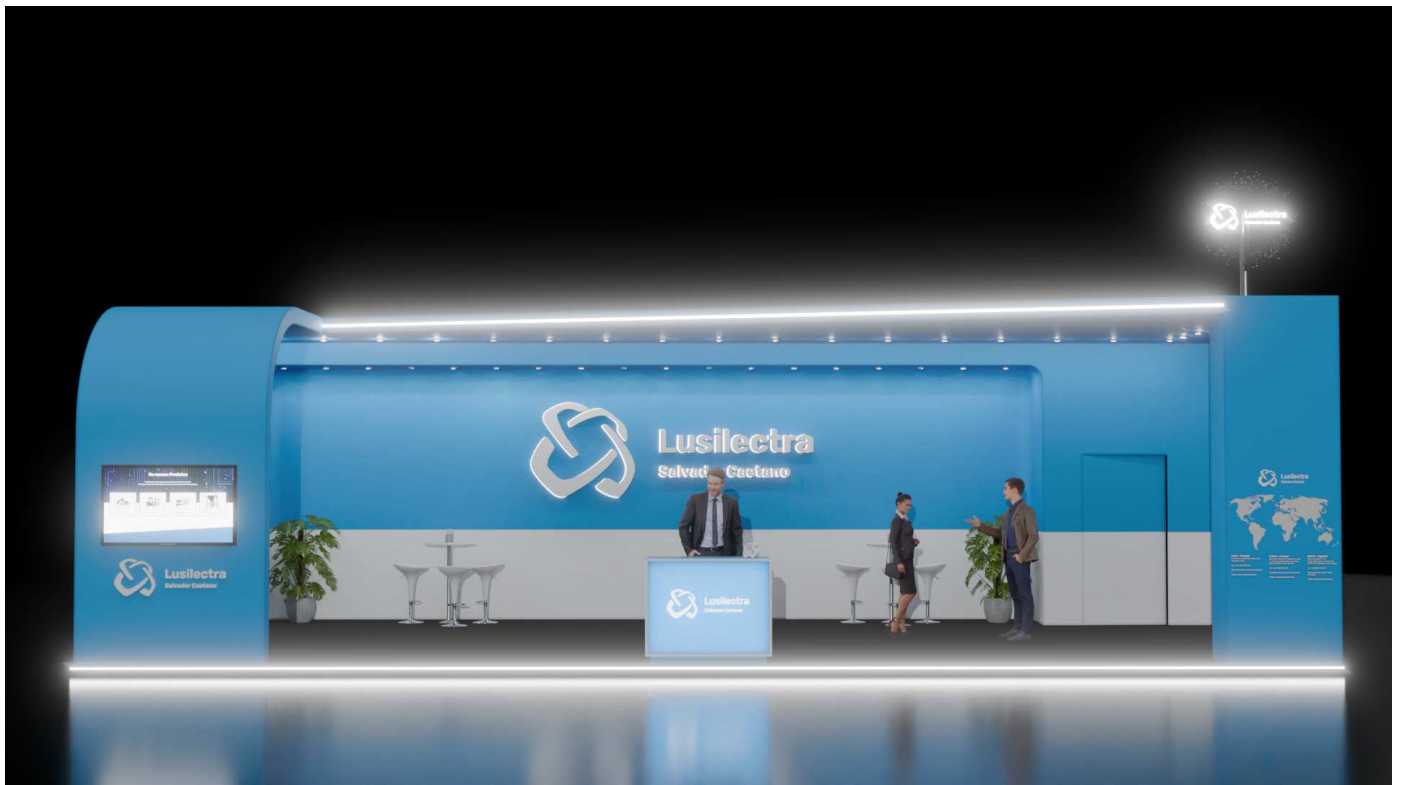
Figura 52 - Design de Stand para a Expomecânica



**Figura 53** - Design de Stand para a Expomecânica



**Figura 54** - Design de Stand para a Expomecânica



**Figura 55** - Design de Stand para a Expomecânica



**Figura 56** - Design de Stand para a Expomecânica



**Figura 57** - Design de Stand para a Expomecânica

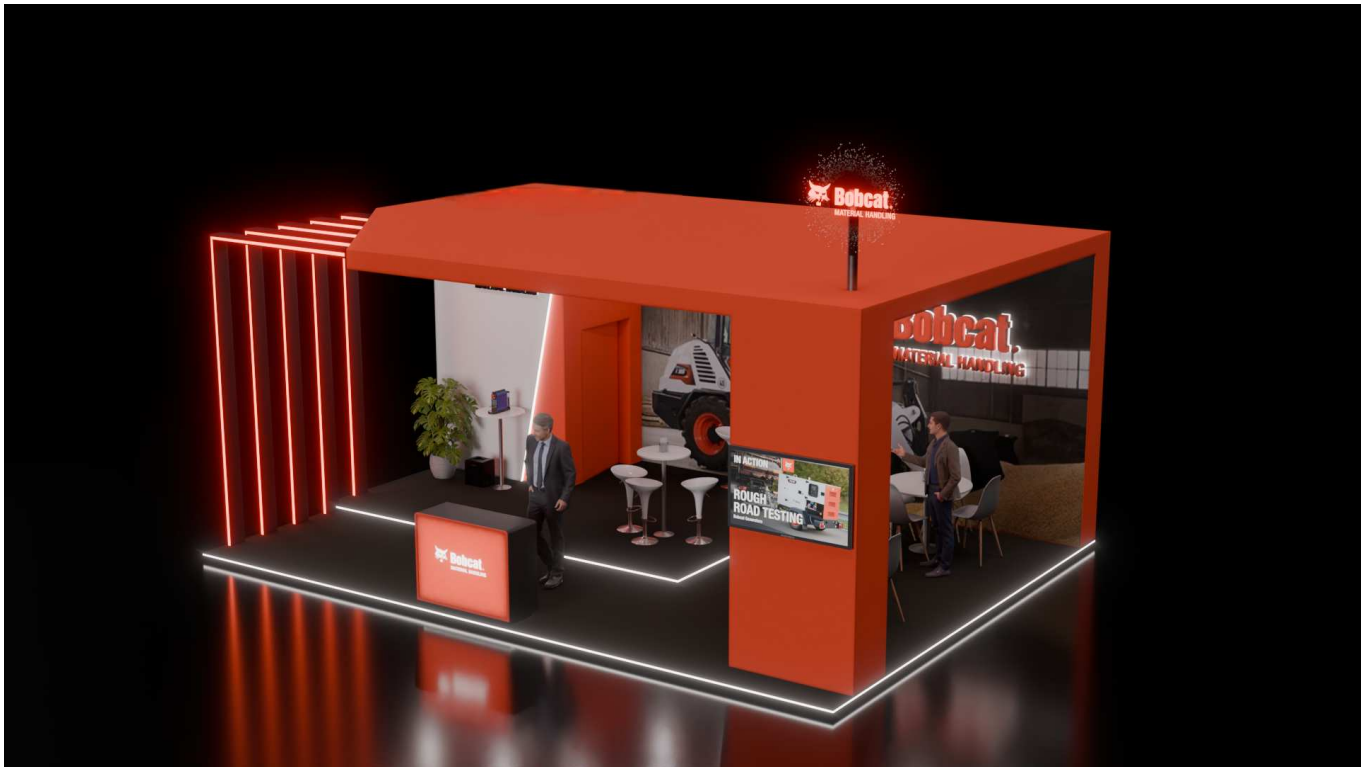
## Stand - Fruit Attraction



Figura 58 - Design de Stand para a *Fruit Attraction*



Figura 59 - Design de Stand para a *Fruit Attraction*



**Figura 60** - Design de Stand para a *Fruit Attraction*



**Figura 61** - Design de Stand para a *Fruit Attraction*

## 2.16 Observador

O "**Clube dos 52**" é uma iniciativa do **Observador** que reúne 52 personalidades de destaque em várias áreas, incluindo economia, ciência, arte, saúde, entre outras, que foram convidadas a refletir sobre o futuro de Portugal na próxima década. A cada semana, um membro do clube publica um artigo de opinião e participa numa entrevista na Rádio Observador, onde discutem temas relevantes para o desenvolvimento do país. Com a celebração dos 20 anos deste programa, a Observador requisitou animações para uma ventoinha holográfica. Fiz a animação de 3 logos.



**Figura 62** - Animação para Ventoinha Holográfica

*<https://tinyurl.com/337texmd>*

## 2.17 Grupo Nossa Farmácia

Durante o meu estágio, desenvolvi, também, conteúdo holográfico para o **Grupo Nossa Farmácia**, focando em dois produtos principais: Completus Magnésio e Completus Cérebro. Para o Completus Magnésio, o storyboard inicial incluía várias etapas, como a exibição de um vídeo de baixa bateria com a mensagem “Cansaço e fadiga?”, uma animação da embalagem do produto, com a animação de um comprimido a sair da embalagem, e mensagens que dessem destaque aos benefícios, tais como “+Energia” e “+Bem-estar muscular”. Como escrevem os autores Shi, S. W., Teixeira, T., & Wedel, M. (2018), os profissionais estão cada vez mais focados em criar clipes de vídeo mais curtos e impactantes para promover conteúdos, talvez dado à quantidade de imagens que somos constantemente bombardeados, tornam os primeiros segundos de animação cruciais, uma vez que captam a atenção imediata do espectador e transmitem de forma eficaz os benefícios chave do produto. (Shi, S. W. et al., 2018). Então as melhores animações começam logo - Cansaço? “Completus Magnésio”. Para o Completus Cérebro, seguimos a mesma ideia, dando maior enfoque ao destaque dos benefícios do produto para o desempenho cerebral, bem como o bem-estar físico e mental. O conteúdo incluía um vídeo ilustrativo do cérebro, o *packaging* específico do produto, e um ícone de “Sem Açúcar”. Criei algumas animações a mostrar o cérebro humano como um holograma, baseado na referência que tinham enviado, criei duas animações para o *packshot 3D* do produto, numa delas com uma ampola a sair da embalagem. Ambos os projetos foram desenvolvidos utilizando técnicas avançadas de modelagem e animação 3D, garantindo que o conteúdo final fosse, ao mesmo tempo, informativo e visualmente atraente.

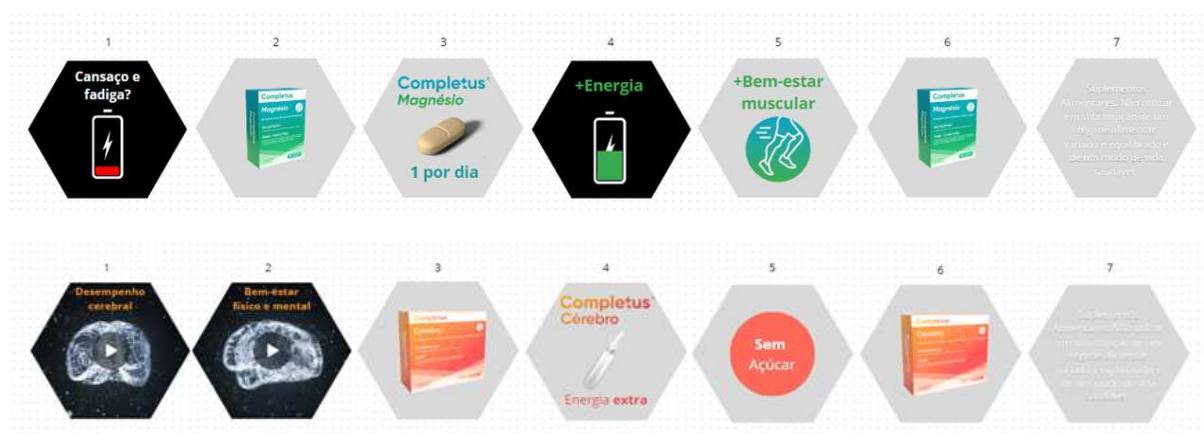


Figura 63 - Storyboard das animações requeridas



**Figura 64** - Animações para ventoinha Holográfica

<https://tinyurl.com/3pzysu55>

## 2.18 Agile Content

De acordo com Joana Salvador (2020), o principal propósito do planeamento e elaboração deste tipo de feiras e exposições comerciais é, sobretudo, a criação de laços com os consumidores, de modo a aproximar o público-alvo (possíveis compradores) com a marca ou instituição, através de experiências. Foi através deste pensamento que elaborei o design de um stand para a **Agile Content**, uma empresa especializada em serviços de televisão e vídeo, para a exposição *IBC2024* em Amsterdão, que ocorrerá em setembro deste ano. O stand aprovado foi concebido com o objetivo de colocar o visitante no centro das atenções. O stand conta com diversas estações de demonstração, cada uma equipada com TV 's. Além disso, foram criadas áreas de estar, incluindo o estúdio no centro, que funcionava como uma sala de estar para entrevistas e reuniões com clientes num ambiente mais íntimo. Para garantir a visibilidade no salão, projetamos uma estrutura alta que tira proveito do conceito hexagonal presente no logotipo.

Trabalho completo em:

<https://tinyurl.com/5dvhzswm>

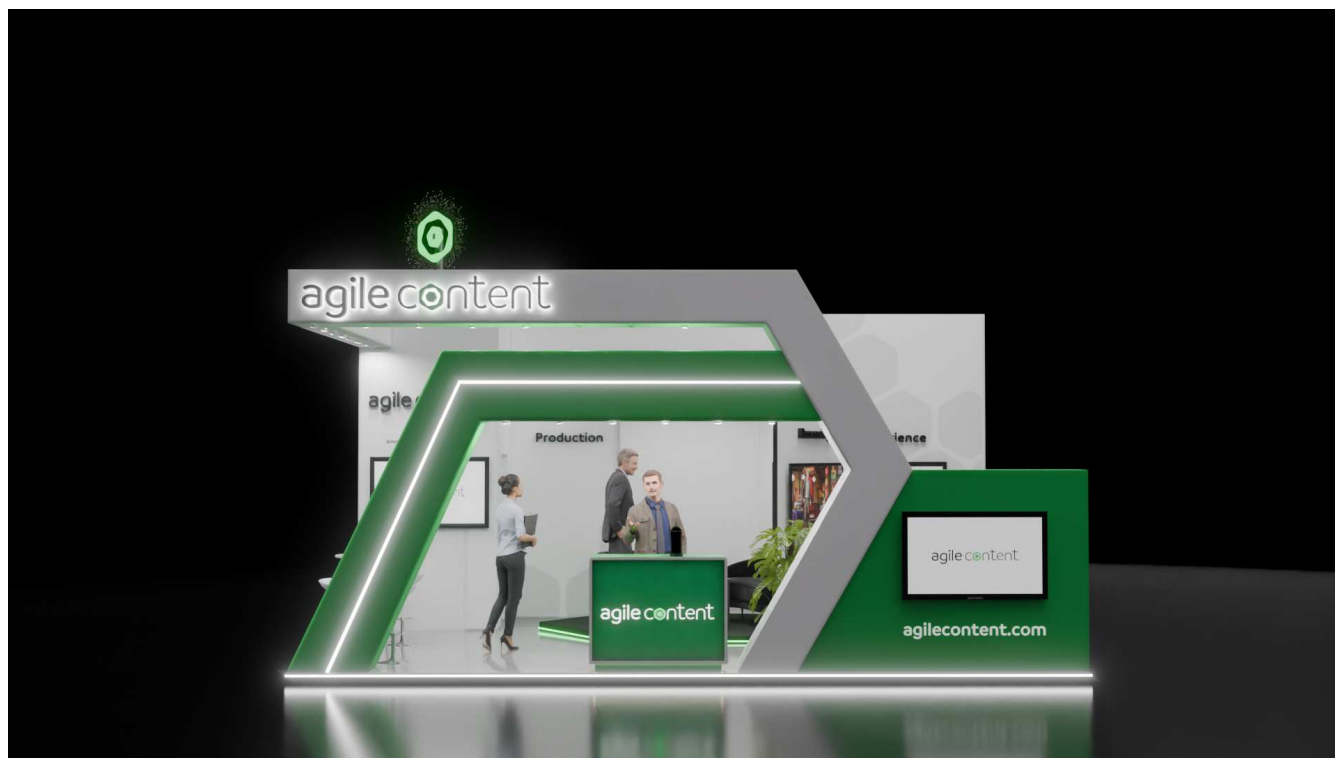


Figura 65 - Design de Stand para a Agile Content



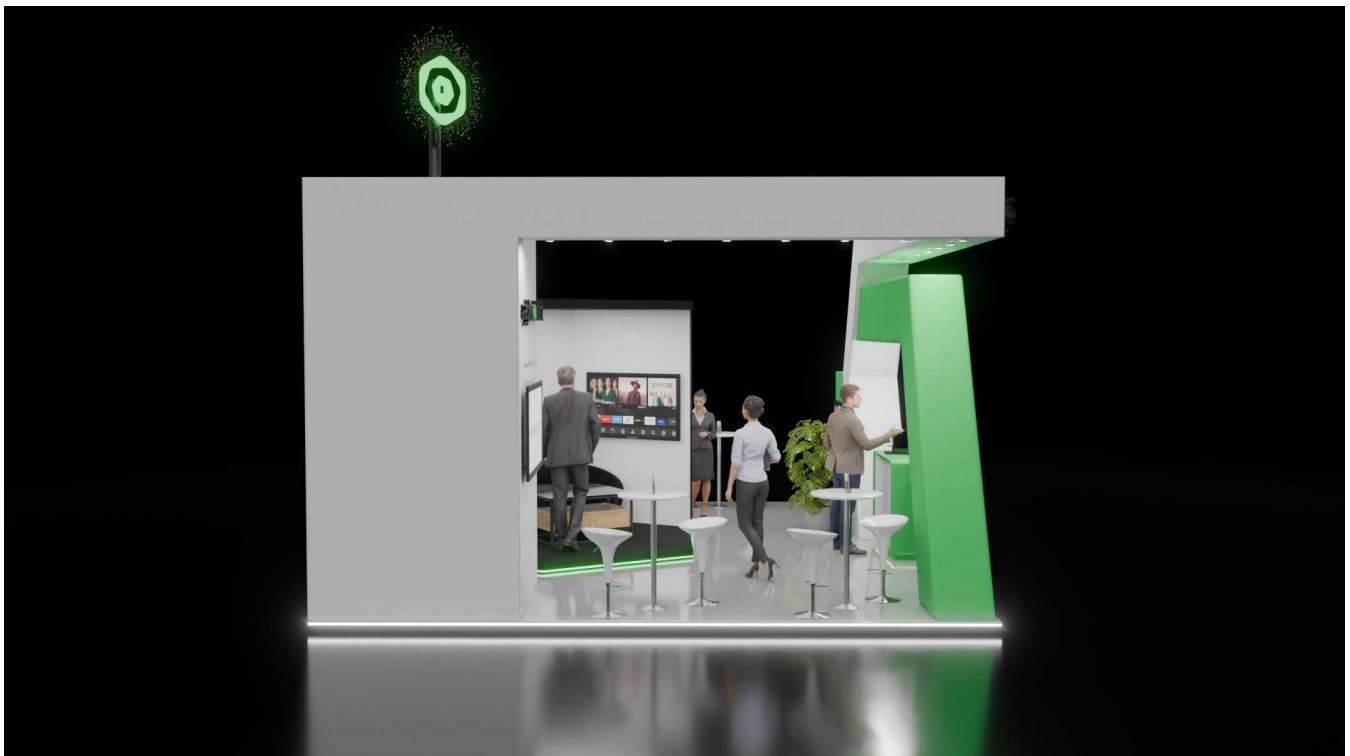
Figura 66 - Design de Stand para a Agile Content



Figura 67 - Design de Stand para a Agile Content



**Figura 68 - Design de Stand para a Agile Content**



**Figura 69 - Design de Stand para a Agile Content**



**Figura 70 - Design de Stand para a Agile Content**

## 2.19 Randtech Computing

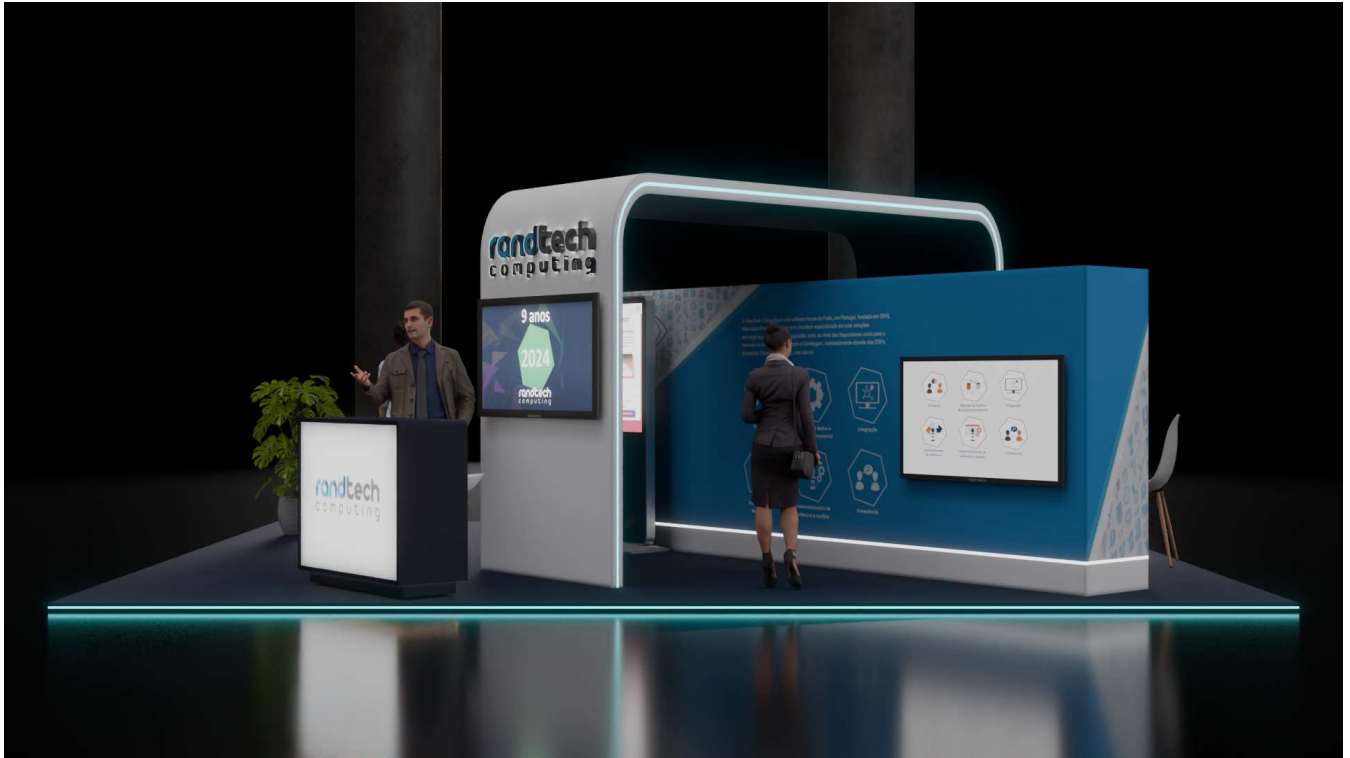
Durante o meu estágio na RSB, trabalhei também no design de um stand para a **Randtech Computing**, uma *software house* sediada no Porto. Este cliente contactou a agência com a intenção de utilizar o mesmo módulo e design do stand que tinha sido usado no ano anterior. A minha tarefa principal foi adaptar o design original, que tinha sido criado por um ex-colaborador, ao novo espaço disponível. Utilizando o software **Blender**, modelei o stand, assegurando-me de que as medidas exatas do módulo fossem replicadas conforme a proposta criativa inicial. O stand mantinha a estrutura essencial, mas com atualizações visuais para refletir as novas mensagens e informações da empresa.

Trabalho completo em:

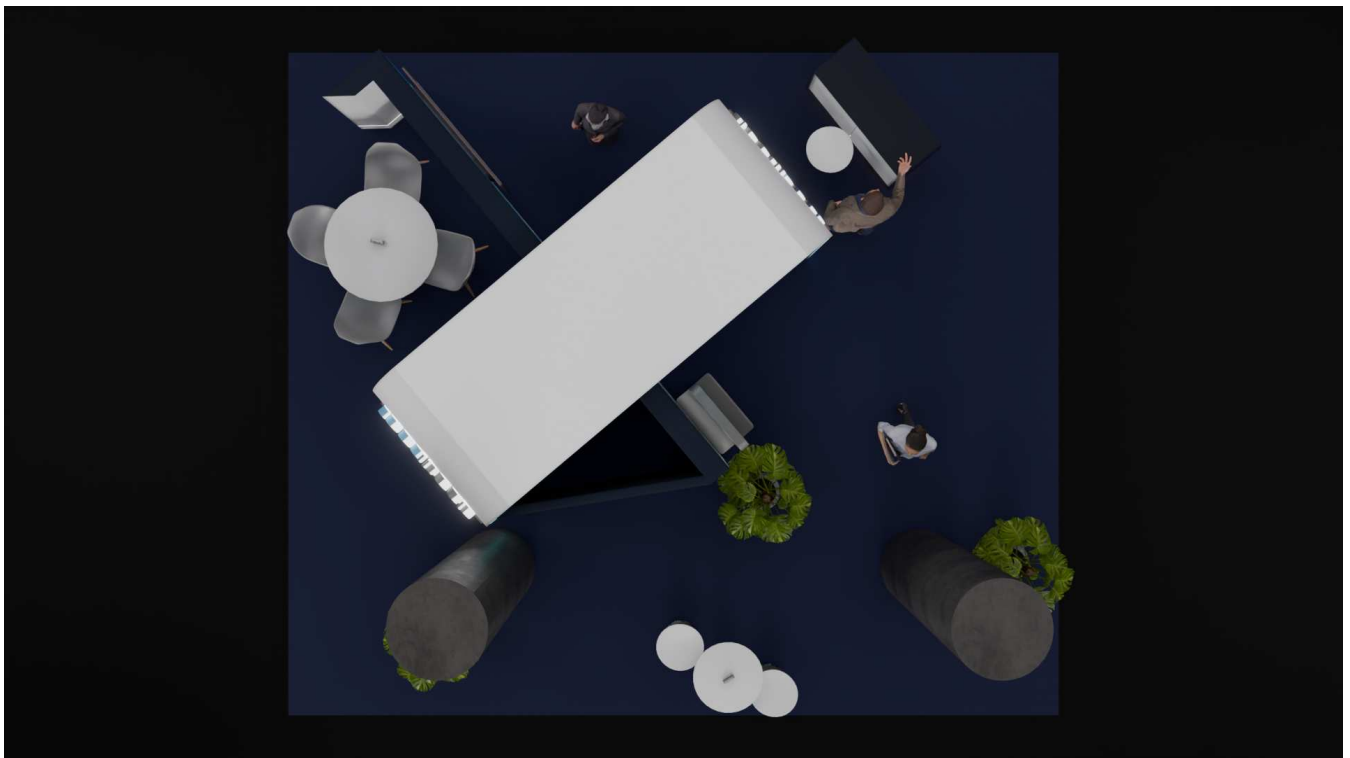
<https://tinyurl.com/2vnudmn4>



**Figura 71** - Design de Stand para a Randtech Computing



**Figura 72** - Design de Stand para a Randtech Computing



**Figura 73** - Design de Stand para a Randtech Computing



**Figura 74 - Design de Stand para a Randtech Computing**



**Figura 75 - Design de Stand para a Randtech Computing**



**Figura 76 - Design de Stand para a Randtech Computing**

## 2.20 Amenitiz

Durante o meu estágio na RSB, fiz o redesign de um stand para a **Amenitiz** para a feira Equip Hotel, que será realizada em Paris de 3 a 7 de novembro. A Amenitiz foi uma empresa que já havia utilizado nossos serviços anteriormente: uma ex-colega de trabalho minha, que já não trabalha mais conosco, foi responsável pelo design original do stand. O objetivo do projeto atual era manter a imagem e o estilo do stand previamente feito, adaptando-o para dois stands de 18 m<sup>2</sup> cada (6m x 3m), ambos com três frentes abertas. Com base nessas informações, adaptei o design original ao novo espaço e orçamento, garantindo que todos os detalhes e medidas fossem replicados com precisão.

Trabalho completo em:

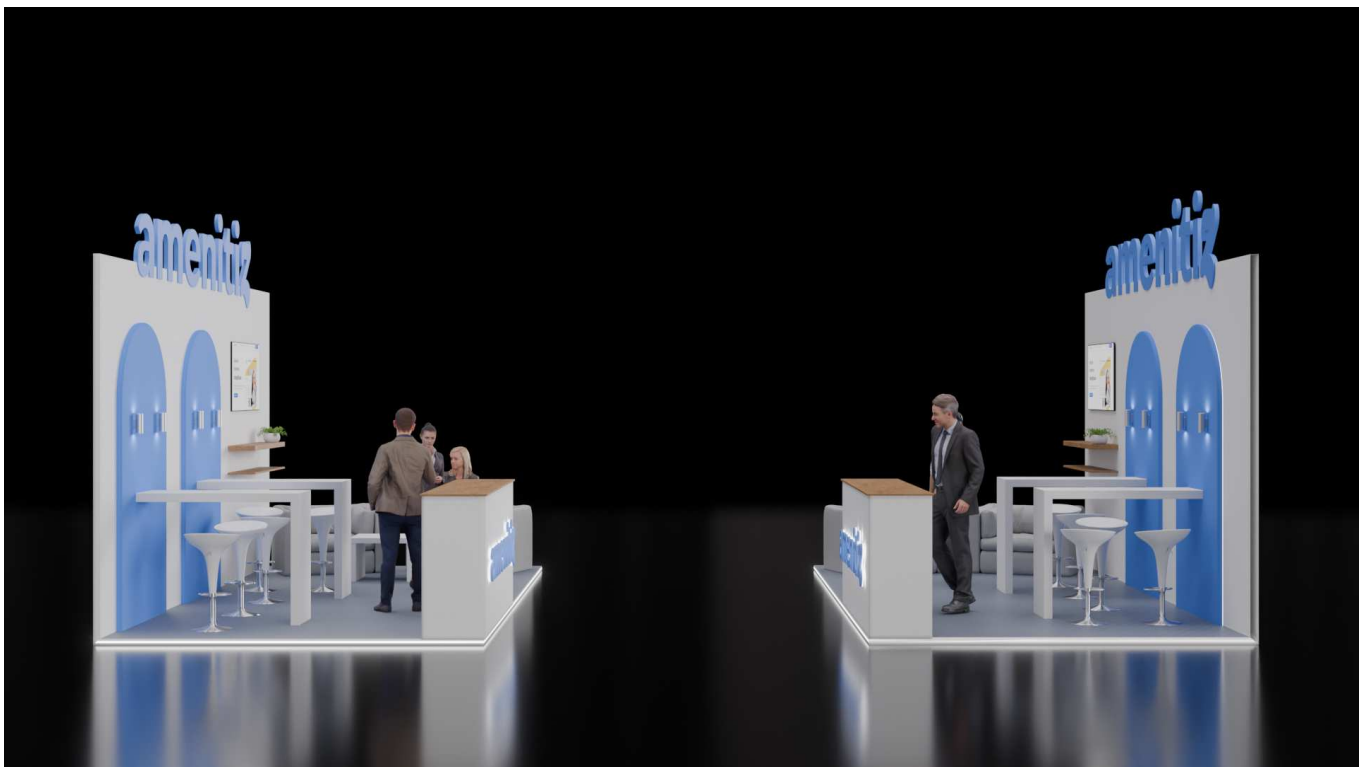
<https://tinyurl.com/55sa3zdh>



**Figura 77** - Redesign de Stands para a Amenitiz



**Figura 78 - Redesign de Stands para a Amenitiz**



**Figura 79 - Redesign de Stands para a Amenitiz**



**Figura 80** - Redesign de Stands para a Amenitiz



**Figura 81** - Redesign de Stands para a Amenitiz



**Figura 82** - Redesign de Stands para a Amenitiz

## 2.21 Jasil

Durante o meu estágio na RSB, trabalhei na criação de conteúdos animados em 3D utilizando o software Blender. Um dos projetos envolveu a animação de peças específicas para um cliente, a **Jasil**, que vende peças de bicicleta. As peças incluíam eixos de movimento central com acabamento zincado azul, hastes forjadas em 3D feitas de alumínio com acabamento em cinza claro para melhor destaque na vista holográfica, onde o logotipo da Jasil foi gravado em preto semi-brilho, e cubos dianteiros e traseiros também em alumínio com o mesmo acabamento e gravação de logotipo. Essas peças são essenciais em diferentes partes da bicicleta, desempenhando funções cruciais para seu funcionamento. Após as animações feitas, passei para o After Effects onde coloquei os textos e a seta a apontar para as partes específicas da bicicleta. Para saber os sítios certos, tirei uma fotografia à vitrine com o modelo de bicicleta e fiz uma espécie de *video-mapping*. O resultado acabou por se mostrar bastante interessante, estando já a ser exposta já em julho, na Alemanha.



**Figura 83** - Animação para Vitrine Holográfica para a Jasil

<https://tinyurl.com/4ba5c2c6>

## 2.22 Carfel

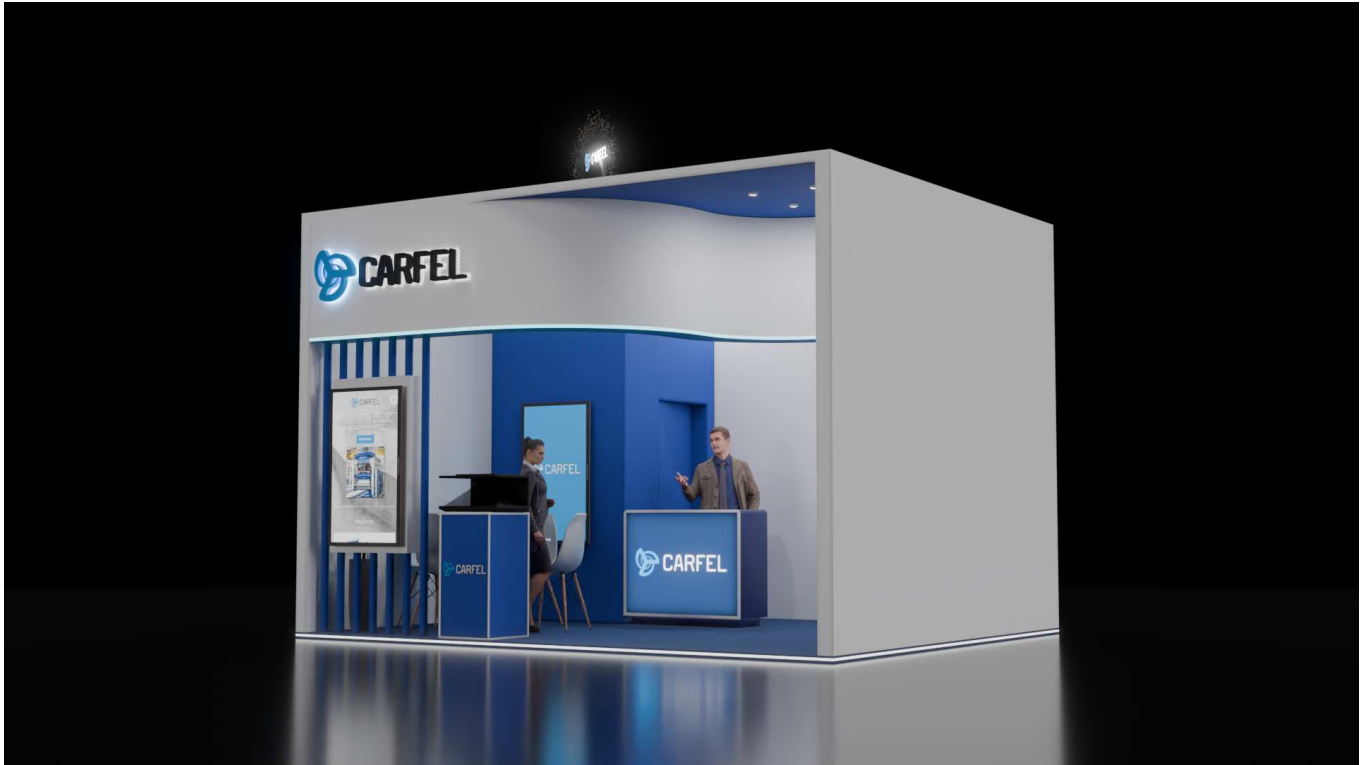
Durante o meu estágio, desenvolvi um stand para a empresa **Carfel**, que fabrica prensas para pré-fabricados e centrais de betão. A Carfel, situada em Freamunde, Paços de Ferreira, participará pela primeira vez na Feira Bauma 2025 em Munique e requisitou um stand de 20m<sup>2</sup>, com 5m de largura e 4m de profundidade. A partir do briefing fornecido, projetei um stand que incluía três ecrãs verticais nas paredes para exibição contínua de fotos e filmes, de acordo com o especificado. A estrutura e os elementos foram planeados para maximizar a funcionalidade e o impacto visual dentro do espaço limitado, assegurando que a Carfel pudesse apresentar seus produtos de maneira eficaz na feira.

Trabalho completo em:

<https://tinyurl.com/y45e7479>



**Figura 84** - Design de Stand para a Carfel



**Figura 85** -Design de Stand para a Carfel



**Figura 86** -Design de Stand para a Carfel



**Figura 87 - Design de Stand para a Carfel**

### 3. Conclusão

Neste relatório de estágio curricular, expus detalhadamente todos os projetos, tarefas e funções assumidas na RSB - Comunicação na Imagem, assim como os conhecimentos adquiridos e a evolução profissional resultante da execução desses projetos. A minha vontade de aprender, aliada à observação dos trabalhos anteriores da RSB, permitiu-me compreender o estilo e o padrão de qualidade desejados pela empresa. Isso levou-me a desenvolver estratégias eficazes para atender a todas as solicitações, sempre com o objetivo de elevar a qualidade final dos projetos. Tudo o que me foi solicitado, com os respectivos desafios, foi cumprido com excelência e elogiado pela equipa, o que me proporcionou uma sensação de evolução técnica e profissional contínua.

Devido à diversidade de projetos produzidos na empresa, que variaram desde vídeos institucionais até soluções digitais e *new media*, houve uma evolução significativa nas minhas habilidades em *motion graphics*, design e animação 3D, adaptando-me às características específicas de cada projeto. Considero que a experiência de estágio na RSB foi extremamente positiva, permitindo-me desenvolver capacidades de trabalho em equipa e enriquecer os meus conhecimentos a nível profissional. Além disso, proporcionou conexões valiosas com outros profissionais, técnicos e artistas, fortalecendo a minha rede de contatos no setor audiovisual. Como mencionei no início, a escolha do estágio para concluir o Mestrado em Cinema era, do meu ponto de vista, a melhor opção para consolidar a formação teórica adquirida tanto no próprio Mestrado quanto na licenciatura, onde sempre procurei combinar vídeo e cinema com animação. Ter tido a oportunidade de aplicar e aprofundar os meus conhecimentos num contexto profissional preenche-me com o sentimento de “missão cumprida”.

Refletindo sobre o futuro, este estágio não só consolidou as minhas habilidades e conhecimentos, como também abriu novos horizontes e possibilidades profissionais. Com a experiência adquirida, pretendo explorar várias direções para o meu futuro profissional. Uma das hipóteses é continuar a desenvolver-me na área de pós-produção audiovisual, especializando-me ainda mais em *motion graphics* e animação 3D. Outra possibilidade é dedicar-me à área de design, uma atividade que descobri durante o estágio e pela qual desenvolvi grande interesse, através do design de stands para exposições, que considero uma experiência enriquecedora que me permitiu explorar a minha criatividade e habilidades de design de uma maneira prática e impactante.

Em resumo, o estágio na RSB - Comunicação na Imagem foi uma experiência transformadora que me preparou de forma abrangente para os desafios do mercado de trabalho no setor audiovisual. Durante a licenciatura em Som e Imagem, na Universidade Católica, tive um docente na Unidade Curricular de Escrita Criativa que, na primeira aula, desafiou os alunos a ter o objetivo de deixar uma marca no mundo, deixar o mundo diferente de como o encontramos, e é dessa forma que esse sentimento se revela, sinto-me pronto para enfrentar novos desafios e contribuir de maneira significativa para a área, deixando a minha marca e continuar a evoluir como profissional. Estou entusiasmado com as inúmeras possibilidades que se apresentam e confiante de que as competências e conhecimentos adquiridos durante este estágio serão fundamentais para o meu sucesso futuro.

## **Links**

### **Farmácia Central Nova de Bragança**

<https://www.youtube.com/watch?v=PqCqf4lQgbI>

<https://tinyurl.com/3sdkv6jp>

<https://tinyurl.com/mswj6sat>

### **Sonae Fórum Administrativo**

<https://tinyurl.com/42u8eyru>

### **M.A. SILVA**

<https://tinyurl.com/2pretmm5>

### **MCoutinho Peças**

<https://tinyurl.com/Mcoutinho2>

### **Herdade da Comporta**

<https://tinyurl.com/yckh2f3j>

### **3D Naked Eye Wall**

<https://tinyurl.com/4tpf7hmy>

### **STCP**

<https://youtu.be/PyTE2sJKISQ?feature=shared>

<https://tinyurl.com/mwkjehmb>

### **Câmara Municipal de Almada**

<https://tinyurl.com/ycx6dffv>

**Panike**

<https://tinyurl.com/2ujfun9m>

**Körber**

<https://tinyurl.com/2fdr4wt7>

**TUGA Innovations Inc.**

<https://tinyurl.com/ycextdzd5>

**Fucoli-Somepal**

<https://tinyurl.com/2kvnrvdf>

**TrolMaster**

<https://tinyurl.com/5ypnjwdf>

**Auchan**

<https://tinyurl.com/ma22ektu>

**Lusilectra - Salvador Caetano**

<https://tinyurl.com/yf44a6y5>

**Observador**

<https://tinyurl.com/337texmd>

**Grupo Nossa Farmácia**

<https://tinyurl.com/3pzysu55>

**Agile Content**

<https://tinyurl.com/5dvhzswm>

**Randtech Computing**

*<https://tinyurl.com/2vnudmn4>*

**Amenitiz**

*<https://tinyurl.com/55sa3zdh>*

**Jasil**

*<https://tinyurl.com/4ba5c2c6>*

**Carfel**

*<https://tinyurl.com/y45e7479>*

## **Bibliografia**

Beane, A. (2012). 3D animation essentials. John Wiley & Sons.

Boman, K., & Raijonkari, K. (2017). Online Video as a Marketing Tool: A quantitative survey on video marketing habits.

Criminisi, A., Sharp, T., Rother, C., & Pérez, P. (2010). Geodesic image and video editing. *ACM Trans. Graph.*, 29(5), 134-1.

Cruz, S. M. A., Lencastre, J. A., & Coutinho, C. P. (2015). Da reflexão à aprendizagem de conceitos complexos através da edição de vídeos e sua partilha em ecrãs públicos.

Miotto, J. (2016). Fabricação digital na arquitetura efêmera, De Estandes em Feiras Comerciais, aplicada em visual merchandising. CORE. <https://core.ac.uk/reader/78549180>

Liu, X., Shi, S. W., Teixeira, T., & Wedel, M. (2018). Video content marketing: The making of clips. *Journal of Marketing*, 82(4), 86-101.

Salvador, J. (2020). Repositório Comum: Search. Repositório Comum. <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/33771>

Saravanakumar, M., & SuganthaLakshmi, T. (2012). Social media marketing. *Life science journal*.

## Apêndice

Projetos	Tarefas	Meses de Novembro a Junho							
		N	D	J	F	M	A	M	J
Farmácia Central Nova Bragança	Animação Ventoinhas holográficas, Conteúdos para Ecrãs								
Fórum Administrativo do Grupo Sonae	Seleção melhores takes, edição de vídeo e áudio.								
M.A Silva	Animação de logo para ventoinha, edição de vídeo para <i>Led Wall transparente</i>								
MCoutinho Peças	Design de balcão para dois concessionários								
Herdade da Comporta	Design de mascote para Stand								
RSB - Desafio 3D Naked Eye Wall	Criar animações para a nova solução digital da agência								
STCP	<i>Motion Graphics</i> para Cortina Holográfica <i>Motion Graphics</i> para Ecrã Transparente								
Câmara Municipal de Almada	Animação de Logo para Ventoinha Holográfica								
Panike	Animações para Ventoinha Holográfica								
Körber	Animação de Logo para Ventoinha Holográfica								
TUGA Innovations Inc.	Animações para Ventoinha Holográfica								
Fucoli-Somepal	Animações para Ventoinha Holográfica e Vitrine Holográfica								

Projetos	Tarefas	Meses de Novembro a Junho							
		N	D	J	F	M	A	M	J
Auchan	Design de Expositor								
Lusilectra - Salvador Caetano	Design de Stand								
Observador	Animações para Ventoinha Holográfica								
Grupo Nossa Farmácia	Animações para Ventoinha Holográfica								
Agile Content	Design de Stand								
Randtech Computing	Design de Stand								
Amenitiz	Design de Stand								
Jasil	Animações para Vitrine Holográfica								
Carfel	Design de Stand								