



IPG Politécnico
da Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Design de Equipamento

Outelindo Jorge Moreira Vaz

dezembro | 2016





Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

PARA A OBTENÇÃO
DO GRAU DE LICENCIADO
EM
DESIGN DE EQUIPAMENTO

OUTELINDO JORGE MOREIRA VAZ

Dezembro 2016

Ficha de Identificação

Aluno

Outelindo Vaz

Número:1011125

Curso: Design de Equipamento

Morada: Rua Martin Freitas N 19 3º D, 2745-166 Queluz

Correio eletrónico: outelindovaz@hotmail.com

Estabelecimento de Ensino

Escola Superior de Tecnologia e Gestão – Instituto Politécnico da Guarda

Professor Orientador: Prof. José Loureiro

Entidade Acolhedora

Empresa: Radiant Detail, S.A (Malabar – mobiliário artesanal)

Sede: Rua Rodrigues Lobo 79 -Cv.1 (escritório) 4150-638 Porto

Supervisor na Empresa: Yagmur Arifoglu

Duração do Estágio: 280 horas

Início do Estágio: 06 de outubro de 2016

Conclusão do Estágio: 24 de novembro de 2016

Agradecimentos

Antes de tudo gostaria de agradecer à minha família e amigos por todo o carinho, apoio a todos os níveis e por estarem sempre presentes, principalmente, neste momento decisivo para o meu futuro.

Agradeço também ao meu orientador, Professor José Augusto Nunes Loureiro pela disponibilidade para orientar este estágio e por todo o apoio prestado.

Também estou muito grato:

- à empresa acolhedora pela oportunidade da realização deste estágio
- à minha supervisora Yagmur Arifoglu pela sua ajuda constante durante este período
- ao designer de Produto Luís Menezes que sempre mostrou disponível para me ajudar.
- a toda a equipa de estágio pela força, companheirismo, apoio, e pelos ensinamentos fundamentais que me transmitiram.

Por último, aos professores jurados da defesa de relatório, e a todos os que, direta ou indiretamente, contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho.

Plano de estágio

O estágio enquadra-se na unidade curricular "Estágio" do curso de Design de Equipamento (DE), da Escola Superior de Tecnologia e Gestão (ESTG) do Instituto Politécnico da Guarda (IPG).

Os objectivos do estágio foram:

1) Fazer o estudo da marca Malabar e das suas peças, conceitos e matérias, estudo do mercado - inspiração tendências, e concorrência.

2) Desenvolver mobiliário, para decoração de interior, incluindo

- ✓ Novos produtos (para a família das peças existentes)
- ✓ Esboços
- ✓ Modelação 3D
- ✓ Render
- ✓ Tratamento de imagens

Resumo

O presente relatório de estágio procura retratar as 280 horas de estágio, fazendo a descrição dos projetos desenvolvidos ao longo do estágio curricular. Apresentam-se todos os processos criativos, as metodologias e os meios utilizados para a conceção, de todos os produtos, como "peças-de-arte" na visão e tradição da Malabar.

No decorrer do estágio foram desenvolvidos projectos para a linha de mobiliário, da própria empresa, com a criação dos seguintes produtos:

- uma mesa de cabeceira;
- um aparador / estante;
- uma mesa de centro.

O primeiro projeto tinha como referência uma consola para hall de entrada, e seria necessário desenvolver uma mesa de cabeceira com os mesmos traços dessa consola.

No segundo projeto a inspiração seria uma estante para livros, e o objetivo era criar um aparador com as mesmas características.

No ultimo projeto a base de trabalho criativo era uma cadeira de bar e pretendia-se desenvolver uma mesa de centro adotando as mesmas características.

Estes projetos destinaram-se a criar produtos novos que irão ser incluídos numa família de peças, já existente na empresa, passando a fazer parte da coleção WORLD ARCHITECTS da marca MALABAR.

Índice

Ficha de Identificação.....	ii
Agradecimentos.....	iii
Plano de estágio.....	iv
Resumo.....	v
Índice.....	vi
Índice de figuras.....	viii
Introdução.....	1
1. A Empresa.....	2
1.1 Apresentação da Empresa.....	3
1.2 Objetivos, Missão, e Visão.....	5
1.3 Alguns Produtos da Empresa.....	6
2. Objetivos e Metodologia Projectual.....	7
2.1 Objetivos.....	7
2.2 Metodologia Projectual.....	7
3.1 Introdução ao 1º Projeto-Mesa de cabeceira.....	10
3.2 Análise diacrónica e sincrónica.....	11
3.2.1 Análise Diacrónica.....	11
3.2.2 Análise Sincrónica.....	11
3.3 Desenvolvimento de ideias.....	12
3.4 Modelação Virtual.....	13
3.5 Apresentação do Produto.....	14
3.6 Renders e tratamento de imagens.....	15
3.7 Descrição do produto.....	16
4.1 Introdução ao 2º Projeto-Aparador.....	19
4.2 Análise diacrónica e sincrónica.....	20

4.2.1 Análise Diacrónica.....	20
4.2.2 Análise Sincrónica	20
4.3 Desenvolvimento de ideias	21
4.4 Modelação Virtual	22
4.5 Apresentação do produto	23
4.6 Renders e tratamento de imagens	24
4.7 Descrição do Produto	25
5.1 Introdução ao 3º Projeto-Mesa de centro.....	27
5.2 Análise diacrónica e sincrónica	28
5.2.1 Análise Diacrónica.....	28
5.2.2 Análise Sincrónica	28
5.3 Desenvolvimento de ideias	29
5.4 Modelação Virtual	30
5.5 Renders e tratamento de imagens	31
5.6 Descrição do produto.....	32
Anexo 1 - Render da mesa de cabeceira Dynasty com 1 gaveta	36
Anexo 2 – Foto montagem do aparador	37
Anexo 3 - Imagens dos processos de fabrico e montagem.....	38

Índice de figuras

Figura 1 - Bandeira da Cidade do Porto	2
Figura 2 - Brasão da cidade de Porto.....	2
Figura 3 - Logótipo e Site da <i>Emotional Brands</i>	3
Figura 4 - Gama de mobiliário interior E.B.....	6
Figura 5 - Metodologia de Ciclo radial	8
Figura 6 - Consola Dynasty	10
Figura 7 - Mesas cabeceira de 1930, 1950 e 1970 (para a direita) consecutivamente. .	11
Figura 8 - Mesas de cabeceiras modernas	11
Figura 9 - Esboços para Mesas de cabeceira	12
Figura 10 - Mesa de cabeceira Dynasty (modelação AutoCAD 2017)	13
Figura 11 - Mesa de cabeceira Dynasty desenvolvida pelo estagiário	14
Figura 12 - Render KeyShot da Mesa de cabeceira Dynasty	15
Figura 13 - Render 3D max da Mesa de Cabeceira Dynasty.....	15
Figura 14 - Mesa de cabeceira Dynasty (tratamento no Photoshop).....	16
Figura 15 - Figura 12 – Mesa de cabeceira Dynasty vista explodida.....	17
Figura 16 - Estante Emel	19
Figura 17 - Aparadores dos anos 1940, 1960 e 1990 (à direita) respetivamente.	20
Figura 18 - Aparadores modernos	20
Figura 19 - Esboços para Aparador /estante Emel	21
Figura 20 - Aparador Emel (modelação Autocad 2017)	22
Figura 21 - Aparador Emel.....	23
Figura 22 - Aparador Emel (render 3D max)	24
Figura 23 - Aparador Emel (tratamento no Photoshop)	24
Figura 24 - Aparador Emel, vista explodida.....	25
Figura 25 – Mesa de bar Marina.....	27
Figura 26 - Mesas de centro dos anos 1950, 1960 e 1980 (à direita) consecutivamente	28
Figura 27 - Mesas de centro modernas	28
Figura 28 - Esboços para o 3º produto	29
Figura 29- Mesa de centro Marina (modelação AutoCAD 2017).....	30
Figura 30- Mesa de centro Marina (Render 3D max)	31
Figura 31- Mesa de centro Marina (tratamento photoshop).....	31

Figura 32 - Mesa de Centro Marina vista esplodida- 32

Introdução

Este relatório tem como intuito descrever o período de estágio curricular, realizado no âmbito do curso de Design de Equipamento (DE) da Escola Superior de Tecnologia e Gestão (ESTG), do Instituto Politécnico da Guarda (IPG).

O estágio decorreu entre outubro e novembro, e a entidade acolhedora foi a empresa Radiant Detail S.A (Malabar) sediada na cidade o Porto.

O presente relatório de estágio apresenta a seguinte estrutura. Primeiro, faz-se uma breve descrição da empresa, e uma apresentação da cidade do Porto onde está situada.

Segue-se a apresentação de todos os projetos desenvolvidos durante o período de estágio, querendo que todos estes sejam expostos "de forma radiante" e esclarecedora, bem como, referir a integração e o conhecimento teórico e prático ganho ao longo deste processo.

Por fim, farei uma conclusão relativa a todo o período de estágio.

Em anexo serão colocados todos os documentos complementares de referência aos projetos desenvolvidos e as pesquisas feitas.

1. A Empresa

A empresa acolhedora do estagiário foi a RADIANT DETAIL S.A., ou simplesmente, Malabar, a qual se encontra situada na cidade do Porto.

Morada: Rua Rodrigues Lobo 79 -Cv.1 (escritório), 4150-638 Porto

i) A cidade do Porto¹

O Porto é a segunda cidade e o terceiro município mais populoso de Portugal, situada no noroeste do país. A cidade é considerada uma cidade global gama. O município, com 41,42 km² de área, tem uma população de 237 591 habitantes (2011) dentro dos seus limites administrativos, sendo subdividido em sete freguesias.

É a cidade que deu o nome a Portugal – desde muito cedo (c. 200 a.C.), quando se designava de Portus Cale, vindo mais tarde a tornar-se a capital do Condado Portucalense, de onde se formou Portugal. É ainda uma cidade conhecida mundialmente pelo seu vinho, pelas suas pontes e arquitetura contemporânea e antiga, o seu centro histórico, classificado como Património Mundial pela UNESCO, pela qualidade dos seus restaurantes e pela sua gastronomia, pela sua principal equipa de futebol, o Futebol Clube do Porto, pela sua principal universidade pública: a Universidade do Porto, colocada entre as 200 melhores universidades do Mundo e entre as 100 melhores universidades da Europa, bem como pela qualidade dos seus centros hospitalares.

O Porto é a cidade mais importante da altamente industrializada zona litoral da Região Norte, onde se localizam grande parte dos mais importantes grupos económicos do país, tais como a Altri, o Grupo Amorim/Corticeira Amorim, o Banco BPI, a BIAL, a EFACEC, a Frulact, a Lactogal, o Millennium BCP, a Porto Editora, a Sonae, a Unicer ou o Grupo RAR. A Associação Empresarial de Portugal está sediada no Porto. A Região Norte é a única região portuguesa que exporta mais do que importa.

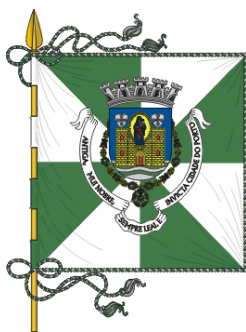


Figura 1 - Bandeira da Cidade do Porto



Figura 2 - Brasão da cidade de Porto

¹<https://pt.wikipedia.org/wiki/Porto>

1.1 Apresentação da Empresa

A empresa **RADIANT DETAIL, S.A.** é a entidade portuguesa que possui a plataforma de design (de mobiliário, iluminação, e mobiliário de estofos), com o nome **Emotional Brands**, e foi fundada em 2012.

A **Emotional Brands** - projeta móveis e acessórios para a decoração de interior e agrega três marcas: **Malabar**, **Creative Mary** e **Ottiu**.

A primeira marca foi a **Malabar**. Mais tarde foi criada uma marca de iluminação que, em julho de 2013, com uma perspetiva de internacionalização, deu origem à **Creative Mary**. Em 2014, a **Emotional Brands** continuou a expandir-se com a criação de uma marca de mobiliário de estofos, a **Ottiu**.



SLOGAN	EMOTIONAL DESIGN
INDÚSTRIA	Mobiliário, Design
SEDE	Porto, Portugal
PÁGINA OFICIAL	http://www.emotionalbrands.com.pt

Figura 3 - Logótipo e Site da *Emotional Brands*

Creative Mary – A marca Creative Mary foi criada em 2012, dedicada à produção de peças de iluminação. O seu nome é dedicado à típica mulher portuguesa do século XXI, criando assim peças inspiradas tanto na Natureza como na cidade. Participou em eventos como o porto Show na cidade do Porto, Home Table Deco Seoul na Coreia, Maison & Objet em Paris, Decorex e May Design Series, em Londres. A Creative Mary produziu, desde a sua criação, três coleções: a coleção Nature Mary, a coleção Cosmo Mary e a Radiant Mary.

Ottiu - é uma reinterpretação do estilo de vida de meados do século em peças únicas de estofamento com requintados desenhos. A marca Ottiu foi a última a ser lançada, com uma oferta de mobiliário de estofos. Atualmente, a marca tem uma única coleção, chamada Century Collection. O design das suas peças inspira-se em restaurantes e hotéis de luxo, bem como lounges VIP e penthouses de Nova Iorque.

Malabar projeta móveis artesanais com uma estética artística distinta.

O conceito "Malabar" deriva da região de Malabar no sul da Índia. Durante a Era dos Descobrimentos, a pimenta negra do Malabar foi uma das especiarias orientais que foram trazidas para Portugal pelos aventureiros marinheiros."

Fundada em 2012 com o lançamento de uma gama de guitarras decorativas de Fado Português e a coleção de móveis World Architects, a Malabar realizou até à data um total de 5 excecionais coleções de mobiliário e acessórios.

A Malabar deixou o seu selo em grandes feiras internacionais como:

100% Design London;

Maison&Objet;

Decorex;

Stockholm Furniture

"A conceção e produção de mobiliário provém da zona do Porto, região norte de Portugal, com uma longa e forte tradição de mobiliário artesanal feito à mão. A identidade de design baseia-se na modernização do património arquitetónico e artístico dos últimos 5 séculos, tanto portugueses como internacionais, procurando evocar emoções através das suas peças. A nossa oferta de móveis exclusivos é definida como uma preferência por madeiras nobres e a nossa especialidade artesanal em diferentes técnicas de elaboração de madeira."

"Combinando a madeira, uma preferência por cores negras e neutras, a visão dos nossos designers e os nossos conhecimentos de artesanato resulta em mobiliário requintado, clássico e contemporâneo."

"Todas as nossas peças são produzidas com materiais nobres, premium e duráveis, como madeira, latão, folha de ouro, folha de prata, entre outros, por talentosos artesãos e artistas. Nossas equipes de design e marketing são totalmente dedicadas a fornecer aos nossos clientes de comércio um design rigoroso, produção e assistência no processo de escolha, personalização e compra."

A marca Malabar possui cinco coleções:

- ✓ A coleção **World Architects** presta tributo aos mais conhecidos arquitetos e inclui peças minimalistas e modernistas;
- ✓ A coleção **Heritage** baseia-se na História de Portugal para a construção das suas peças, com um design mais clássico;
- ✓ A coleção **Euphoria** reflete os tempos modernos e ecléticos;
- ✓ A coleção **Tudo Isto É...** é inspirada na guitarra portuguesa, representando, assim, a cultura portuguesa baseando-se no Fado e na tradição.
 - Divide-se em **Tudo Isto É... Icons**, que usa motivos icónicos e materiais como o azulejo e **Tudo Isto É... Authors**, que inclui guitarras criadas por

vinte e um artistas convidados, como Siza Vieira, Vhils, Joana Vasconcelos e Ana Vidigal. Os autores tiveram toda a liberdade para colocar o seu toque pessoal no design nas mesmas.

- ✓ A coleção *Art Collection* é uma oferta de acessórios decorativos, resultantes do conhecimento artesanal português.

1.2 Objetivos, Missão, e Visão

Objectivos

“À semelhança do que aconteceu na Idade dos Descobrimentos, Malabar pretende desenhar peças únicas de alto refinamento com assinatura portuguesa. Sofisticado, sedutor e apaixonante, as peças de nossas coleções incluem móveis e acessórios de decoração.”

“Bebemos da alma portuguesa e da tradição, recriando-os, quebrando barreiras, expandindo fronteiras com sofisticação, charme e paixão.”

Missão

“Conceber peças sofisticadas e cativantes que despertam emoções com a nossa assinatura Lusitano de design e artesanato.”

Visão

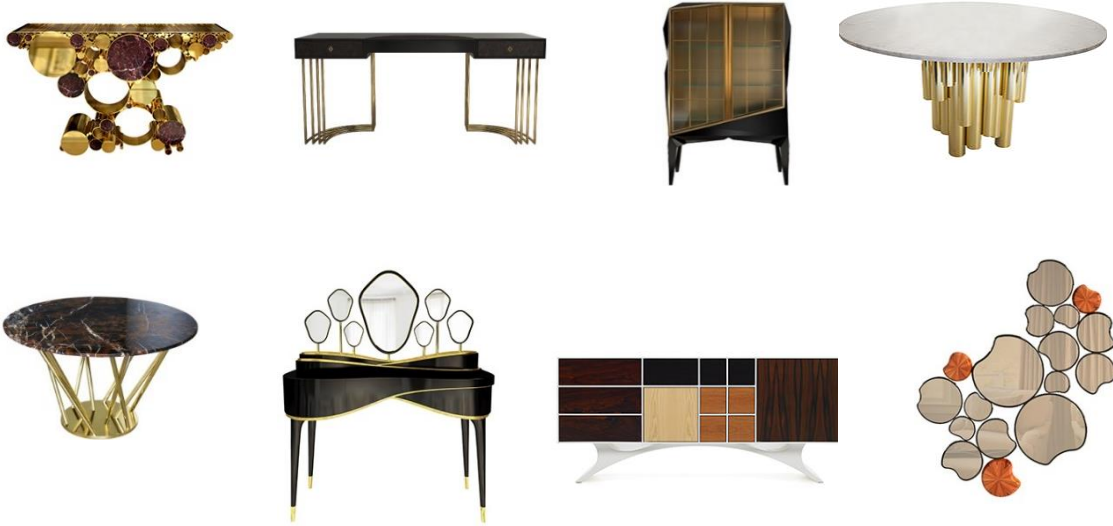
“Representar a excelência do design e tornar-se internacionalmente reconhecido na promoção do melhor do design e artesanato português.”

“Para criar a nossa oferta de mobiliário único, composta de peças sedutoras que contam uma história, utilizamos as mais nobres madeiras, diferentes técnicas de elaboração e, acima de tudo, o coração, a alma e a tradição portuguesa. *Nós gostamos de chamá-los de peças e não produtos, porque acreditamos que criamos peças de arte que sobem acima de sua função.* Mobiliário e acessórios de decoração de interiores da Malabar são um ajuste perfeito para casas modernas com um gosto para as casas clássicas.”

1.3 Alguns Produtos da Empresa

A Figura-4 ilustra a gama de mobiliário interior proposto pela Emotional Brands.

Malabar



CreativeMary



Ottiu



Figura 4 - Gama de mobiliário interior E.B.

2. Objetivos e Metodologia Projectual

O estágio curricular tem como principal objetivo pôr o aluno em contexto de trabalho para que aplique as competências adquiridas na sua formação académica, e também, para que adquira novas competências profissionais ao realizar os trabalhos previstos no Plano de estágio celebrado entre a empresa e a ESTG/IPG.

2.1 Objetivos

Neste primeiro contacto com o mercado de trabalho tive a oportunidade de conhecer uma empresa com metodologia própria e meios, materiais e humanos, capaz de desenvolver produtos como "obras-de-arte". Os objetivos específicos de cada projeto constam do Plano de estágio, e são descritos na apresentação de cada produto desenvolvido durante o estágio.

2.2 Metodologia Projectual

Metodologia projectual não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência. O seu objetivo é de atingir o melhor resultado com o menor esforço.

Bruno Morani “O problema não se resolve por si só, no entanto contém já todos os elementos para a sua resolução. É necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução”.

No decorrer desta experiência profissional, para que me fosse possível levar a cabo os trabalhos, tive a necessidade de associar a minha metodologia com a metodologia de trabalho que a empresa aplica na sua rotina laboral.

A Figura-5 mostra a metodologia seguida nos projectos realizados no estágio.



Figura 5 - Metodologia de Ciclo radial

Fonte: Elaboração própria

Dynasty

NIGHT STAND

1º Projeto-Mesa de Cabeceira

3.1 Introdução ao 1º Projeto-Mesa de cabeceira

No âmbito do estágio curricular, o primeiro projeto elaborado, foi uma mesa de cabeceira designada por **Dynasty** (Night Stand).

Pode -se dizer que foi o meu primeiro trabalho oficial na empresa, pois antes disso já tinha feito pesquisas sobre os catálogos, produtos e tendência da empresa como foi solicitado logo nos primeiros dias do estágio.

O projeto Dynasty tinha que parecer da mesma "família" de um produto da empresa - a consola também de nome Dynasty (Figura 6) e que foi inspirada nas obras do arquiteto, Toyo Ito, vencedor do prémio Pritzker 2013, mais concretamente semelhante a um dos seus edifícios em Omotesando, Tóquio.

Dados os requisitos do projeto Dynasty (Night Stand) então o projeto a desenvolver teria que ter os mesmos traços e uma certa similaridade com a consola, incluindo os materiais que deveriam ser iguais ou muito parecidos.



Figura 6 - Consola Dynasty

Depois da orientação da supervisora de estágio, pude iniciar o meu 1º projeto. Assim, após o estudo das mesas de cabeceiras já existentes no mercado, fui à procura de linhas inovadores e criativas, sem esquecer que o produto final deveria respeitar também a filosofia do produto já existente (consola).

Para que a mesa de cabeceira Dynasty fosse inteiramente exequível, foi igualmente necessário ter total atenção às medidas ergonómicas.

3.2 Análise diacrónica e sincrónica

As Figuras 7 e 8 são resumo de estudo de mercado, relatando a análise diacrónica e sincrónica.

A análise diacrónica faz um estudo da evolução das mesas de cabeceiras, nesse caso entre as 1930, 1950 e 1970.

Após esta análise é apresentada a análise sincrónica, que expõe mesas de cabeceira com uma linguagem semelhante à linguagem apresentada na mesa de cabeceira Dynasty.

3.2.1 Análise Diacrónica



Figura 7 - Mesas cabeceira de 1930, 1950 e 1970 (para a direita) consecutivamente.

3.2.2 Análise Sincrónica



Figura 8 - Mesas de cabeceiras modernas

<http://www.fancydelancy.com/bedside>

<http://www.onlinegalleries.com/art-and-antiques/search/bedside-tables-studio-and-designer-europe>

3.3 Desenvolvimento de ideias

Na Figura-9 podem observar-se os esboços realizados para este 1º projecto.

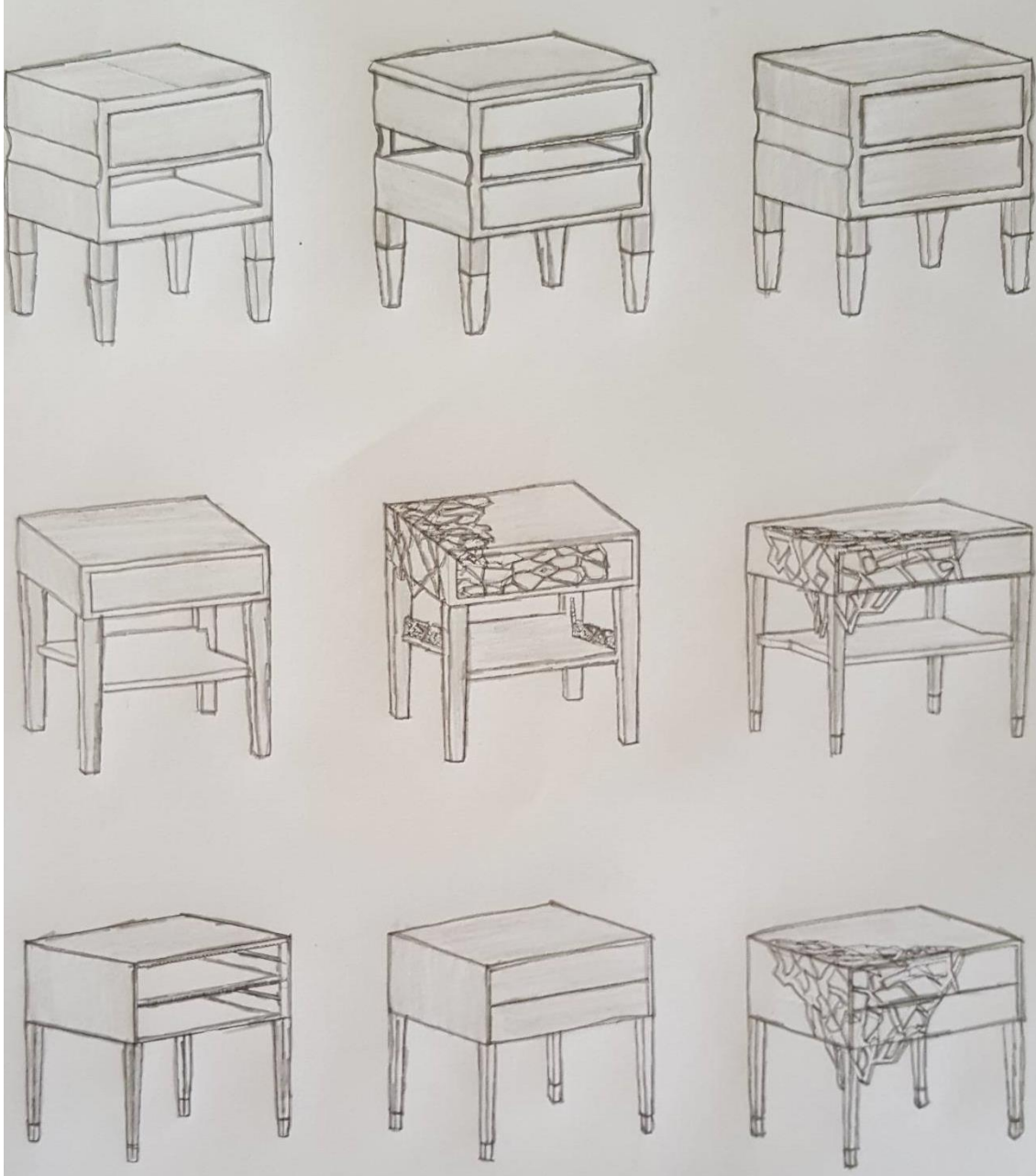


Figura 9 - Esboços para Mesas de cabeceira

3.4 Modelação Virtual

As imagens na figura 10 representam a modelação do produto, feita com AutoCAD 2017. As imagens que aparentam cor cinza estão com o estilo visual personalizado “Shade of Gray” de AutoCAD, e a imagem que aparenta cor castanha está com o estilo visual personalizado “Realistic”.



Figura 10 - Mesa de cabeceira Dynasty (modelação AutoCAD 2017)

3.5 Apresentação do Produto

“As mesas de cabeceira são autênticos heróis desconhecidos da noite, que lhe mantêm a leitura, o despertador, e a água sempre ao alcance.”

A Dynasty proposta pelo estagiário (Figura-11) é uma mesa de cabeceira moderna com as suas linhas retas e longas que transmitem a sensação de leveza e singularidade.



Figura 11 - Mesa de cabeceira Dynasty desenvolvida pelo estagiário

3.6 Renders e tratamento de imagens

Após terminar a modelação do produto no AutoCAD inicia-se uma nova fase, que é a exportação do ficheiro para programas de renderização, como o 3D max e o KeyShot.

O resultado das renderização das imagens da mesa proposta mostram-se nas Figuras-12 e 13



Figura 12 - Render KeyShot da Mesa de cabeceira Dynasty



Figura 13 - Render 3D max da Mesa de Cabeceira Dynasty

Depois da renderização das imagens, utiliza-se o Photoshop, para dar alguns retoques como tirar imperfeições, ajustar cores, contrastes, brilhos e saturação, para tornar a imagem mais realista como ilustra a Figura 14.



Figura 14 - Mesa de cabeceira Dynasty (tratamento no Photoshop)

3.7 Descrição do produto

Como foi referido na introdução do projeto, Dynasty é uma mesa cabeceira inspirada numa consola já existente na coleção da Malabar, a qual foi inspirada num dos edifícios do arquiteto Toyo Ito, também já referido anteriormente.

Materiais:

A estrutura e as pernas são em madeira lacada com acabamento de verniz preto de alto brilho. Os pés são em bronze escovado envelhecido para dar a peça um tom mais elegante e moderno. Enquanto que Ornamentos e o interior das gavetas são em madeira (pau ferro).

Uma perspetiva explodida da mesa de cabeceira proposta tem a forma e o aspeto mostrado na Figura-15



Figura 15 – Mesa de cabeceira Dynasty vista explodida

Emel

SIDEBOARD

2º Projeto-Aparador

4.1 Introdução ao 2º Projeto-Aparador

No projeto seguinte, realizado no estágio curricular, foi proposta a realização de um aparador (sideboard) de nome **Emel**.

Tal como a mesa de cabeceira Dynasty, também o aparador Emel seria inspirado numa das peças da empresa já existente, que nesse caso seria uma estante (bookcase) com o mesmo nome **Emel** (Figura-16).

Como a estante Emel foi criada com base nos projetos do famoso arquiteto racionalista italiano Aldo Rossi o projeto a desenvolver "aparador Emel" também deveria seguir as mesmas diretrizes para uma integração do novo aparador na mesma família de mobiliário já existente.



Figura 16 - Estante Emel

4.2 Análise diacrónica e sincrónica

Através das imagens (Figuras 17 e 18) pretende-se mostrar a análise diacrónica e sincrónica de aparadores.

A análise diacrónica faz um estudo da evolução dos aparadores/estantes mesas de cabeceiras, dos anos 1940, 1960, 1990.

Após esta análise é apresentado a análise sincrónica, que expõe aparadores com uma linguagem semelhante à do aparador Emel.

4.2.1 Análise Diacrónica



Figura 17 - Aparadores dos anos 1940, 1960 e 1990 (à direita) respetivamente.

4.2.2 Análise Sincrónica



Figura 18 - Aparadores modernos

<https://www.1stdibs.com/creators/pierre-cardin/furniture/storage-case-pieces/sideboards/>
http://www.ebay.com/sch/Antique-Sideboards-Buffets-1900-1950/66862/bn_16561775/i.html

4.3 Desenvolvimento de ideias

Para este 2º projecto o estagiário fez os seguintes esboços (Figura-19).

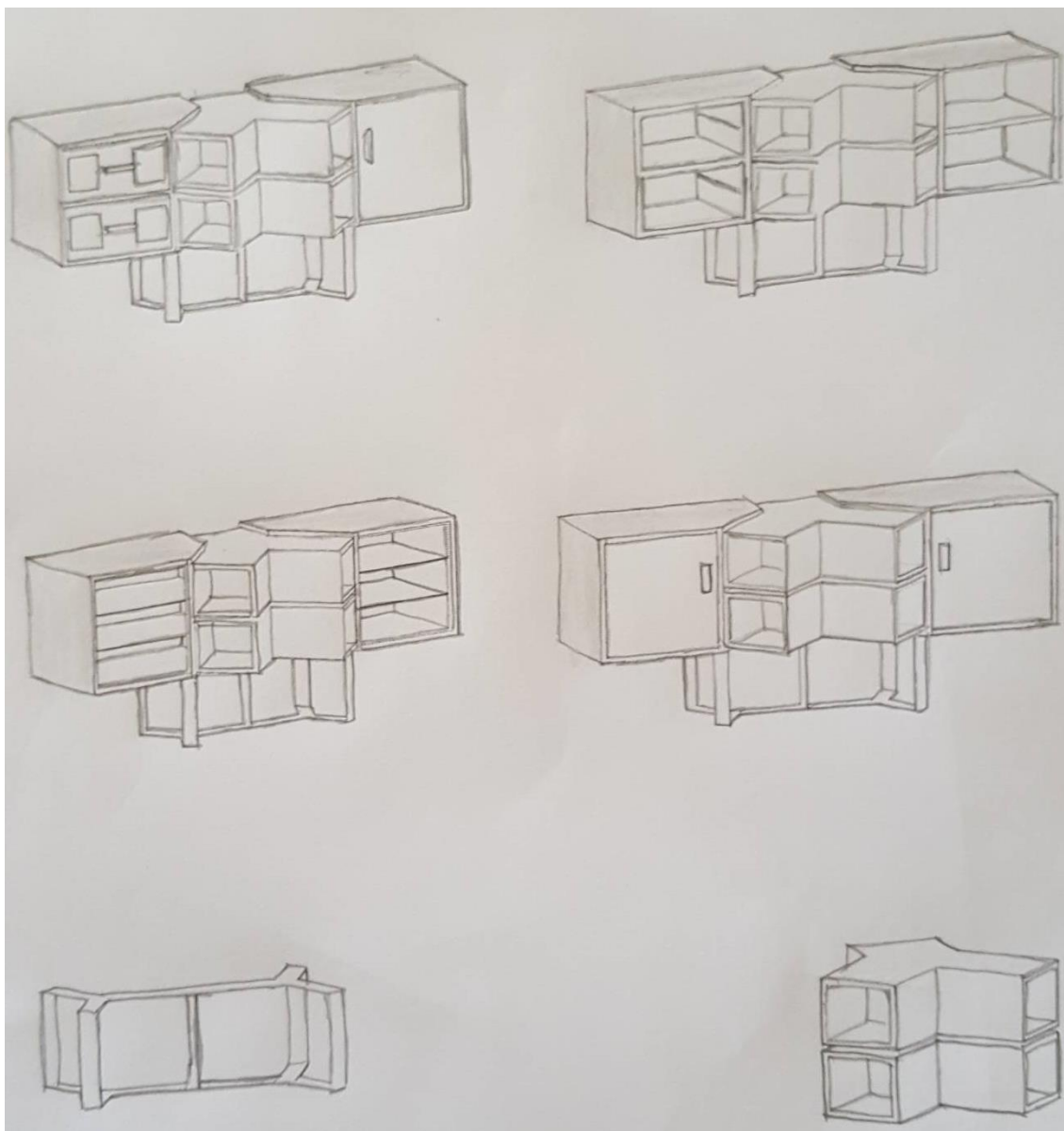


Figura 19 - Esboços para Aparador /estante Emel

4.4 Modelação Virtual

Na Figura-20 mostra-se o resultado da modelação virtual (em AutoCAD) do aparador/estante proposto pelo estagiário e que foi aprovado pela tutora da empresa.

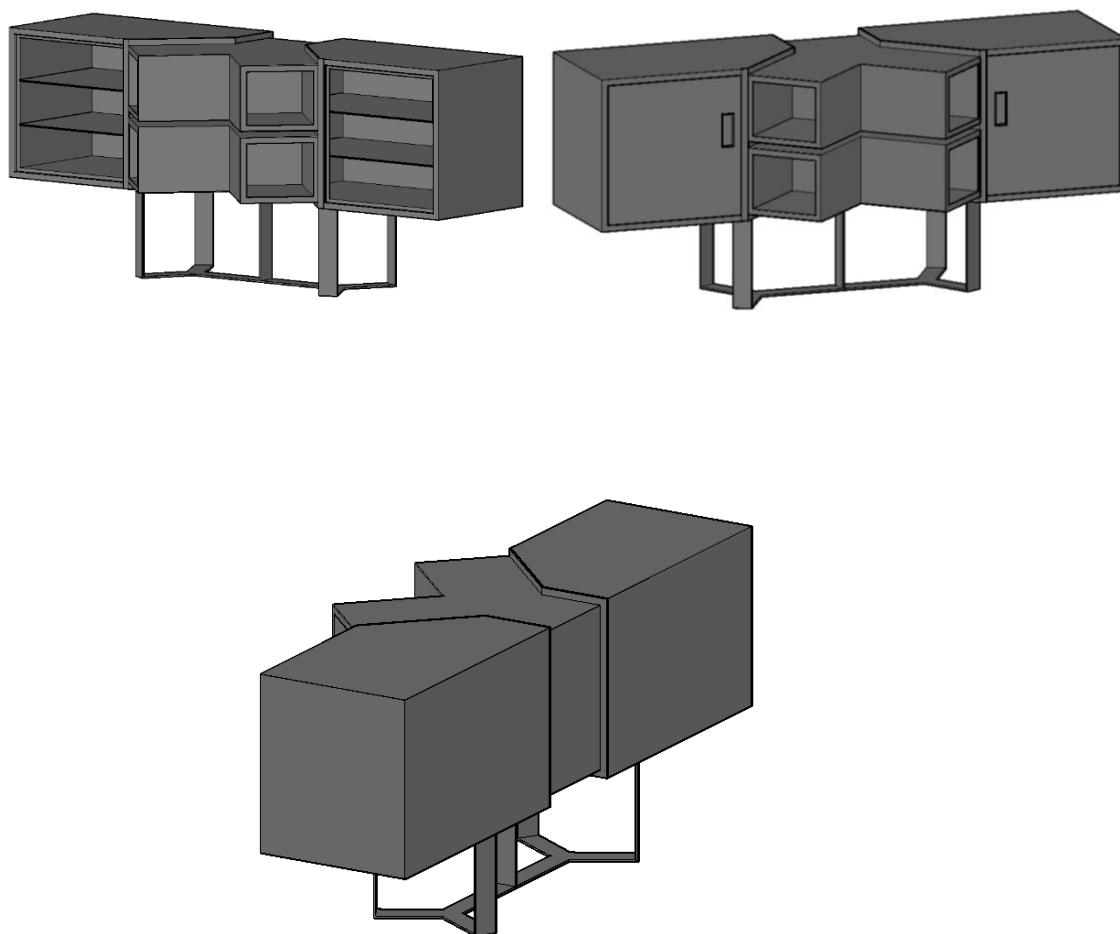


Figura 20 - Aparador Emel (modelação Autocad 2017)

4.5 Apresentação do produto

Na decoração da Sala de Jantar, os aparadores podem ser uma ótima ajuda. Servem para guardar a louça, mas também para auxiliar a Mesa de Jantar se esta estiver muito cheia. Os móveis aparadores são uma peça de mobiliário muito comum nas salas de jantar mais clássicas, mas nas salas mais modernas vemos também aparadores.

O Aparador Emel é uma peça de mobiliário clássico de traços contemporânea como ilustra a Figura-21



Figura 21 - Aparador Emel

4.6 Renders e tratamento de imagens

Depois de terminar a modelação no AutoCAD, passa -se para a fase de renders, tendo sido utilizado 3D max para renderizar este mobiliário virtual.

Como no projeto anterior depois da renderização das imagens, utiliza-se o photoshop, onde será possível dar alguns retoques como tirar imperfeições, ajustar cores, contrastes, brilhos e saturação, de forma que a imagem pareça real.

As figuras 22 e 23 representam as imagens do produto depois do render, com 3D max, e depois de serem editadas com Photoshop.

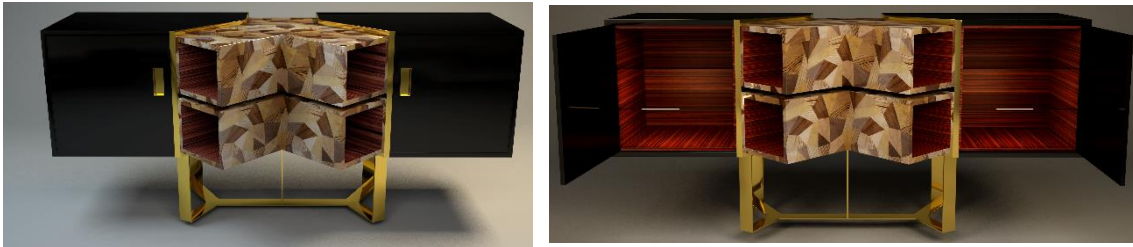


Figura 22 - Aparador Emel (render 3D max)



Figura 23 - Aparador Emel (tratamento no Photoshop)

4.7 Descrição do Produto

As prateleiras centrais aparador Emel são feitas de madeira (pau ferro) e com um acabamento de folheado de madeira no exterior, enquanto a estrutura é lacada com verniz preto de alto brilho. O suporte e os puxadores são em latão polido.

Uma vista explodida deste aparador pode ser observada na Figura-24

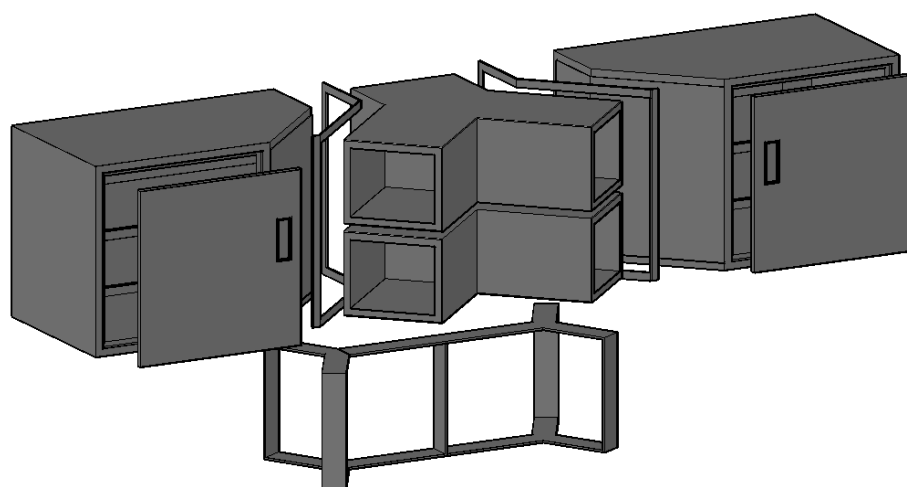


Figura 24 - Aparador Emel, vista explodida

Marina

CENTER TABLE

3º Projeto-Mesa de centro

5.1 Introdução ao 3º Projeto-Mesa de centro

Neste último projeto, o objetivo era desenvolver uma mesa de centro para posteriormente fazer parte da família da **Marina bar table** – que é uma mesa de bar já desenhada pela empresa.

A forma foi inspirada em árvores de algumas cidades do Sudeste Asiático. A Malabar aplicou estas formas ao design de interiores contemporâneo.

Seguindo a filosofia dos projetos anteriores também a "mesa de centro Marina" deveria ser inteiramente inspirada na "mesa de bar Marina" que a Figura-25 exhibe.



Figura 25 – Mesa de bar Marina

5.2 Análise diacrónica e sincrónica

Como nos outros projetos, neste também foi feito um estudo do mercado para fazer uma análise diacrónica e sincrónica das mesas de bar.

As Figuras 26 e 27 mostram a evolução das mesas de bar ao longo do tempo (análise diacrónica) e uma análise sincrónica onde são apresentadas as mesas de bar com os traços semelhantes às atuais.

5.2.1 Análise Diacrónica



Figura 26 - Mesas de centro dos anos 1950, 1960 e 1980 (à direita) consecutivamente

5.2.2 Análise Sincrónica



Figura 27 - Mesas de centro modernas

<https://www.1stdibs.com/>

5.3 Desenvolvimento de ideias

A Figura-28 apresenta os esboços realizados pelo estagiário para o 3º projeto.



Figura 28 - Esboços para o 3º produto

5.4 Modelação Virtual

Depois de definir a ideia do projeto a desenvolver então começou-se por modelar o projeto no AutoCAD 2017.

Na Figura-29 mostram-se diferentes perspectivas da mesa modelada virtualmente.

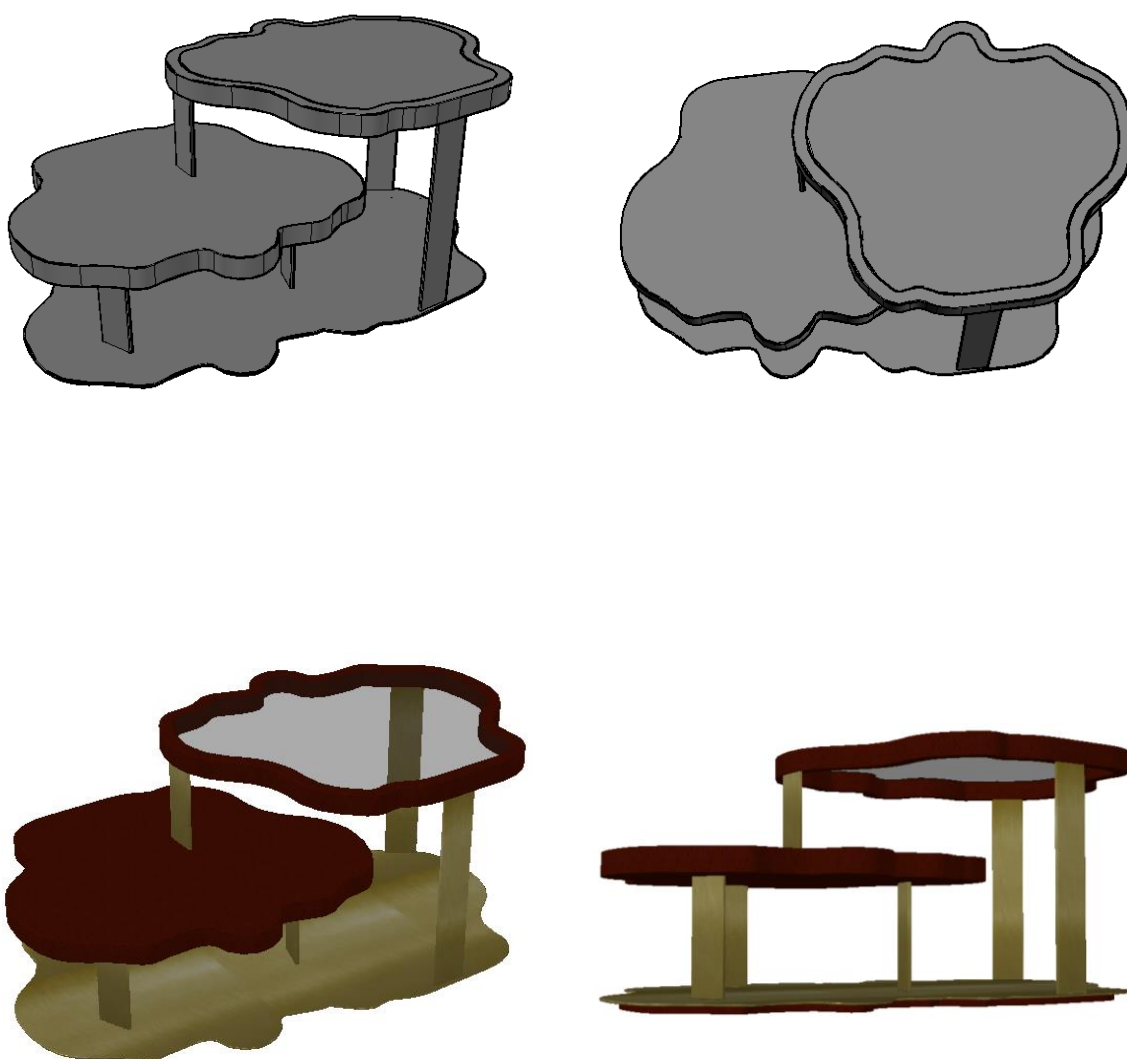


Figura 29- Mesa de centro Marina (modelação AutoCAD 2017)

5.5 Renders e tratamento de imagens

Como nos outros projetos também neste foi utilizado o 3D max para fazer o render e posteriormente, o Photoshop para dar alguns ajustes.

As figuras 30 e 31 representam a mesa modelada já com render em 3D max, e depois de feito o tratamento das imagens com Photoshop.



Figura 30- Mesa de centro Marina (Render 3D max)



Figura 31- Mesa de centro Marina (tratamento photoshop)

5.6 Descrição do produto

Marina é uma mesa de centro simples e funcional. Ela tem apenas três tipos de materiais - madeira de nogueira, vidro e latão.

Pode-se dividir a mesa de centro, proposta, em três bases e uma estrutura.

A base superior é de madeira e possui uma camada de vidro, a base do meio é apenas madeira, e a base inferior é de latão mas, possui uma "sub-base" que é de madeira.

A figura-32 mostra a mesa desenvolvida em perspectiva explodida.

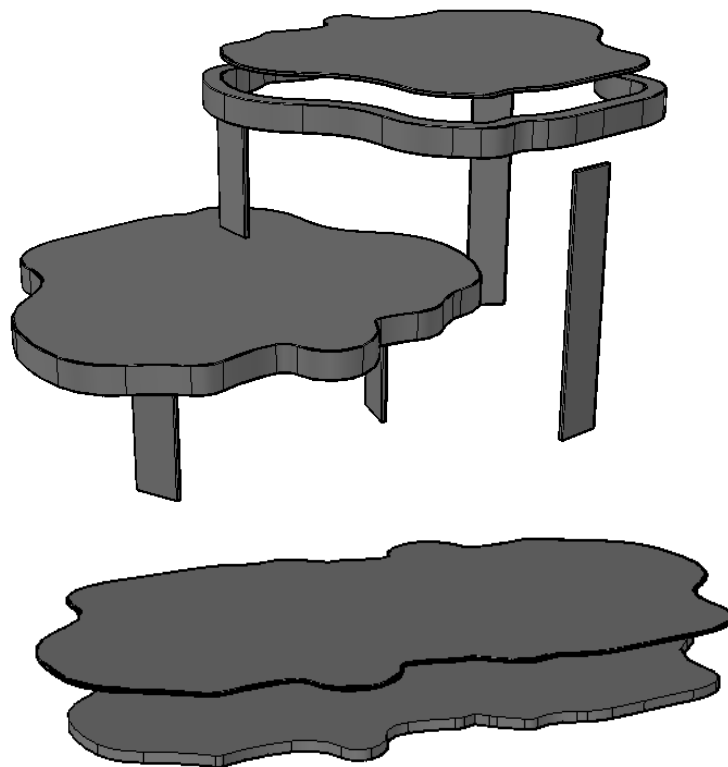


Figura 32 - Mesa de Centro Marina vista explodida

6 Conclusão

Este estágio permitiu-me aplicar os conhecimentos adquirido durante a formação académica ao colocá-los em prática. Também serviu para a minha evolução pessoal e profissional.

Ajudou-me a compreender melhor o funcionamento de uma empresa, e os seus métodos de trabalho.

A troca de ideias com os restantes colaboradores da empresa foram uma constante, algo que se traduziu num grande benefício para todos, tendo em conta que este ambiente de entreajuda proporcionou uma fácil e rápida assimilação quer do método de funcionamento, quer dos objetivos da empresa.

Em relação aos projetos desenvolvidos, numa opinião mais pessoal concluo que estes foram bem sucedidos, no entanto existe sempre a necessidade de evoluir cada vez mais, e só com muita experiência e trabalho árduo poderei alcançar os meus objetivos futuros.

É pertinente também referir quais foram as maiores dificuldades encontradas no desenvolvimento dos projetos, tais como, o uso dos programas para modelação e para "renderização" que a empresa utiliza.

No entanto, no que toca a modelação das peças não tive muitas dificuldades, pois usei o programa que já tinha um conhecimento avançado (AutoCAD). A maior dificuldade foi no processo de "render" pois nunca tinha trabalhado com o 3D max, nem com o KeyShot, programas que a empresa utiliza para fazer renders. Mas, com a ajuda do Luís Menezes (Designer de Produto) essa dificuldade não passou de apenas uma barreira que também foi ultrapassada.

Em suma, não quero deixar de salientar o quanto foi enriquecedor para mim o estágio que realizei na Malabar, como pessoa e como futuro profissional da área de Design.

Assim, renovo os meus agradecimentos a todos os meus familiares, amigos, docentes da ESTG-IPG, ao GESP, ao orientador professor José Loureiro, e à tutora da Malabar e seus colaboradores por todo o apoio prestado.

Webgrafia / Bibliografia

Consultado em dezembro 2016

- 1- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Porto>
- 2- <http://www.onlinegalleries.com/art-and-antiques/search/bedside-tables-studio-and-designer-europe>
- 3- <http://www.fancydelancy.com/bedside>
- 4- http://www.ebay.com/sch/Antique-Sideboards-Buffets-1900-1950/66862/bn_16561775/i.html
- 5- <https://www.1stdibs.com/creators/pierre-cardin/furniture/storage-case-pieces/sideboards/>
- 6- <http://malabar.com.pt/products/>
- 7- <http://www.creativemary.com.pt/>
- 8- <http://www.ottiu.com/>

Outros Documentos

Apontamentos facultadas nas aulas de "Projeto Design Industrial I e II", pelo Sérgio Lemos.

ANEXOS

Anexo 1 - Render da mesa de cabeceira Dynasty com 1 gaveta



Anexo 2 – Foto montagem do aparador



Anexo 3 - Imagens dos processos de fabrico e montagem

