

## Rafael Brito Mancini

E: [rafaelbmancini@gmail.com](mailto:rafaelbmancini@gmail.com) • M: +55 11 9 9169 2764 • São Paulo, Brasil – 03227-070

LinkedIn: <http://linkedin.com/in/rafael-mancini-a6079123>

Site e Portfólio: <https://rafaelmancini.com>

---

### Diretor de Arte | Montador | Motion | Animador | VFX e Pós Produção

Diretor de arte criativo, rápido e motivado, com forte senso de propriedade. Montador/editor com experiência em publicidade, digital e cinema. Motion designer com vasta experiência em animação 2D e 3D. Produtor de efeitos visuais e pós produção para publicidade e cinema.

Destaca-se no ambiente de trabalho colaborativo e em posições que exigem forte liderança e senso artístico. Focado em crescimento profissional, trabalhando e aprendendo com os mais talentosos profissionais das indústrias de publicidade, animação e efeitos visuais. Trabalha efetivamente com líderes seniores para impulsionar iniciativas de crescimento, desenvolvendo e executando novas estratégias de produção, além de criar e gerenciar equipes multifuncionais. Apaixonado por novos produtos e tecnologias. **Fluente em inglês.**

#### As principais competências incluem:

Diretor de Arte Sênior • Generalista 3D • Motion Designer • Edição de Vídeo • VFX • Pós Produção • Gerenciamento de Projetos • Solucionador de Problemas • Tecnologia • DOOH / Digital Signage • Liderança • Trabalho Rápido

---

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

**RBM Films** • São Paulo, Brasil • Ago 2020 - Presente.

A RBM é um estúdio de produção de filmes, animações e efeitos especiais.

**Fundador/Owner** – posição atual.

**MOG DESIGN** • São Paulo, Brasil • Out 2009 – Ago 2020.

A Mog é uma agência de publicidade e design, especializada em Sinalização Digital - conteúdo *DOOH*.

**Diretor de Criação** – posição atual

Responsável pela produção e criação da agência de ponta a ponta, como conceitos, storyboard, roteiro e supervisão do *pipeline* de produção e orçamentos. Atende aos clientes entregando projetos e criações estratégicas e gerenciando relacionamentos com as principais contas, incluindo Samsung, LG, Disney, Universal Pictures, Warner, Paramount, Paris Filmes, Cinemark, Itaú, Espaço Itaú de Cinema, Bradesco, Cirque du Soleil, Flix Media e Time4Fun.

**Diretor de Produção** – Jan 2012 – Dez 2016

Líder de equipe em produções de imagens geradas por computador (CGI), especializado em animação 2D e 3D para sinalização digital e conteúdo para cinema e eventos. Responsável por supervisionar o padrão de qualidade do estúdio e por pesquisar e implementar novas tecnologias e técnicas para promover a diferenciação de produtos.

- Implementação de novos *pipelines* de produção, diminuindo prazos de entrega em 50% e melhorando continuamente a qualidade dos serviços prestados.
- Desenvolvimento de técnicas de animação 3D-S para publicidade nos principais cinemas de São Paulo.
- Implementação de recursos e técnicas de produção de DCP (Digital Cinema Package) na infraestrutura do estúdio.

**Diretor de Arte / Motion Designer e Generalista 3D** – Out 2009 – Dez 2011

Coordenador de produção, animação 3D e *Motion Design* para *spots* animados e templates dinâmicos *DOOH*, como *menu boards* e bilheterias.

- Experiência desenvolvida em Maya, After Effects, Premiere, Photoshop e Illustrator.
- Desenvolvimento de projetos para diferentes formatos digitais, compressões de vídeo e técnicas de animação voltadas para Sinalização Digital.

**DIRETOR DE ARTE E GENERALISTA 3D FREELANCER** • São Paulo, Brasil • Jan 2008 – Set 2009

Atuou como freelancer em diversos estúdios e startups de animação digital. Focado em direção de arte, animação 3D, composição de efeitos visuais e edição de vídeo.

## **SINGULAR MEDIA PROJECTS** • São Paulo, Brasil • Fev 2007 – Dez 2007

Singular é um estúdio de vídeo e animação 3D.

### **Diretor de Arte / Generalista 3D**

Recebeu convite de ex-instrutor para se juntar a ele em seu novo estúdio de produção de vídeo e animação 3D como diretor de arte generalista.

- Ajudou a criar uma pequena equipe de profissionais criativos e técnicos atuando como coordenador.
- Desenvolveu experiência com modelagem 3D, *rigging* e animação de personagens, render, composição, pós produção e edição de vídeo.

## **CREATURA 3D** • São Paulo, Brasil • Ago 2006 – Dez 2006

Creatura 3D é um estúdio de animação e produção de vídeos estereográficos - 3D-S - para eventos.

### **Diretor de Arte / Generalista 3D**

Após 6 meses de estudos em Maya e After, a minha primeira experiência profissional em um estúdio de animação.

- Conjunto de habilidades desenvolvidas em Maya, After Effects, Photoshop e Illustrator.
- Colaborou com uma equipe de profissionais criativos e técnicos para criar e desenvolver animações 3D.
- Entregou projetos envolvendo *rigging* e animação de personagens, render, pós produção e edição de vídeo para clientes como *TV Globo*, *Xuxa Produções* e *Lacta*.

## **CONSULTE PUBLICIDADE E PROPAGANDA** • São Paulo, Brasil • Jan 2005 – Dez 2005

Agência de publicidade e marketing.

### **Diretor de Arte**

Desenvolvi conceitos visuais e arte final para formatos comerciais como outdoors, mala direta, banners, entre outros.

- Experiência desenvolvida em Photoshop, InDesign, Illustrator e Flash.
- Atuou como diretor de arte, desenvolvendo novas idéias e conceitos visuais para clientes como Crefisa e Friboi,

## **CIE BRASIL** • São Paulo, Brasil • Fev 2004 – Dez 2004

A CIE Brasil era uma filial de uma empresa mexicana de entretenimento ao vivo. A empresa foi reorganizada e atualmente se chama Time For Fun - T4F.

### **Assistente de Marketing - Estágio**

Trabalhei para a agência interna como assistente de diretor de arte, dedicado à publicidade para eventos e entretenimento ao vivo.

- Experiência desenvolvida com Photoshop, QuarkXpress e FreeHand.
- Ajudou a equipe de marketing e criação a desenvolver conteúdos visuais e adaptação de formatos para a divulgação de entretenimento ao vivo.

## **ESTUDIO DE SOM ESPM** • São Paulo, Brasil • Jan 2003 – Dez 2003

ESPM - Escola Superior de Propaganda e Marketing.

### **Assistente de Produção - Estágio**

Produção de spots e música no estúdio de som ESPM.

- Aprendeu a produzir, trabalhar com ProTools, mixar, operar uma mesa de som profissional e configurar o estúdio para diferentes tipos de gravação.

---

## **EDUCAÇÃO**

### **PLURALSIGHT**

Plataforma de habilidades tecnológicas. 2019 - Presente.

### **CG WORKSHOPS**

CG Society / Ballistic Workshop: Advanced photorealism with mentalRay • 2010

### **DRC Escola de Efeitos Visuais**

3D em Maya / Motion Graphics em After Effects / Edição não linear em Premiere • São Paulo, Brasil • 2007

**Bacharel em Propaganda e Marketing com ênfase em Criação Publicitária**  
ESPM – Escola Superior de Propaganda e Marketing • São Paulo, Brasil • 2005

**Lincoln Community High School**  
Intercâmbio Cultural de 1 ano • Lincoln - IL, USA • 2001

**Instituto de Educação São Miguel Arcanjo**  
São Paulo, Brasil • 2000