

PROPOSTA PARA KERNEL & CRUMB SNACKS

Proposta de Comercial de TV em Claymation

Um comercial de claymation quadro a quadro de 30 segundos para o lançamento na TV nacional da Kernel & Crumb Snacks.



Sumário

01	Resumo geral	3
02	O projeto em números	4
03	A oportunidade	5
04	Resumo executivo	5
05	A experiência atual	5
06	Desafio e abordagem	6
07	Pontos de prova	7
08	Situação e coberturas	7
09	Em suas palavras	9
10	Escopo do trabalho	10
11	O que está incluído	10
12	Entregas	11
13	Trabalhos selecionados	11
14	Cronograma	12
15	Investimento e condições	13
16	Detalhamento de honorários	14
17	Resumo de custos	14
18	Opções de contratação	15
19	Comparativo de opções	15
20	Cronograma de pagamento	16
21	Premissas das quais esta estimativa depende	17
22	Aceite	17

 RESUMO GERAL

PROPOSTA

PARA APROVAÇÃO

PRO-2026-0044

 PREPARADO PARA Kernel & Crumb Snacks — Teddy Okonjo, Diretor de Marketing	 PREPARADO POR Putty & Wire Animation, Los Angeles	 EMITIDO 5 de janeiro de 2026	 VÁLIDO ATÉ 16 de fevereiro de 2026
 CONTRATAÇÃO Produção Comercial em Stop-Motion			





RESUMO GERAL



O projeto em cinco números



CONTRATAÇÃO

**Produção Comercial
em Stop-Motion**

Um comercial de claymation
quadro a quadro de 30
segundos para o lançamento
na TV nacional da Kernel &
Crumb Snacks.



INVESTIMENTO

\$81,000

\$81,000, mais imposto sobre
vendas da califórnia (serviços
de produção isentos)



INÍCIO

**2 de fevereiro
de 2026**

Sujeito a aceitação até 16 de
fevereiro de 2026



DURAÇÃO

16 semanas

Do início à entrega final



PREPARADO PARA

**Kernel & Crumb
Snacks**

Teddy Okonjo, Diretor
de marketing



A oportunidade

A categoria da Kernel & Crumb está repleta de anúncios de snacks em CGI que se movem todos da mesma forma, e o primeiro comercial nacional da marca é a única chance de parecer diferente de tudo o mais no intervalo. Este é o plano para o Crumb, um personagem de massinha esculpido à mão, construído para sobreviver a uma filmagem completa em stop-motion e parecer artesanal na TV aberta.



Resumo executivo

A Kernel & Crumb Snacks está prestes a veicular seu primeiro comercial de TV nacional, em uma categoria de corredor de salgadinhos na qual praticamente toda a publicidade dos concorrentes é em CGI ou motion graphics planos que se movem todos da mesma forma. A pesquisa da própria marca mostra que os consumidores associam imagens artesanais e táteis a um produto premium e menos processado — exatamente a posição de prateleira que a Kernel & Crumb deseja ocupar.

A Putty & Wire Animation propõe uma produção em stop-motion de dezesseis semanas: um personagem principal durável, chamado Crumb, construído para suportar uma filmagem completa quadro a quadro, um cenário físico compatível com as cores da embalagem da marca, e um comercial finalizado de 30 segundos mais dois cortes reduzidos de 15 segundos, entregues prontos para veiculação antes do fechamento da compra de mídia. As seções a seguir apresentam a abordagem, o escopo, o cronograma e o investimento.



O desafio

Um personagem principal precisa suportar aproximadamente 600 quadros individuais de manuseio sem desgaste visível ou necessidade de reesculpir no meio da filmagem, e o cenário físico precisa corresponder precisamente às cores da embalagem da Kernel & Crumb sob a iluminação do estúdio, não uma aproximação relevada pela compressão de transmissão. O cronograma de pós-produção é fixo, atrelado a uma data de fechamento da compra de mídia que não pode ser adiada.

O design de som e a locução também precisam sincronizar com precisão com um corte de 30 segundos animado a 12 quadros por segundo, o que deixa pouca margem para desvios na mixagem final.

Nossa abordagem

Construímos o Crumb em torno de uma armação com núcleo de silicone projetada para resistir à filmagem completa sem necessidade de reesculpir, e montamos um cenário físico modular iluminado e calibrado em cor a partir das referências reais da embalagem da Kernel & Crumb, não uma prova de monitor. A animação é feita em um rig de motion control a 12 quadros por segundo, para movimentos de câmera que soam intencionais, não trepidantes.

O design de som e a locução são mixados sobre a imagem já fechada, não um corte preliminar, de modo que a sincronia seja exata no momento em que os masters de transmissão são entregues em todas as proporções de tela previstas no plano de mídia.

01

600+

QUADROS ANIMADOS
MANUALMENTE POR
FILMAGEM PRINCIPAL



02

**20
anos**

OFÍCIO EM STOP-
MOTION



03

8

COMERCIAIS
NACIONAIS
PRODUZIDOS



Registros, coberturas e garantias



CREDENCIAL	ÓRGÃO EMISSOR	REFERÊNCIA	ESCOPO	STATUS
Entidade registrada	Registro de empresas, Estados Unidos	Putty & Wire Animation, Inc.	Nome fantasia e identidade jurídica	Ativo
Registro fiscal	Autoridade fiscal, Estados Unidos	EIN 95-3382104	Todos os trabalhos faturados	Ativo
Seguro de responsabilidade civil profissional	Seguradora comercial	Disponível mediante solicitação	Produção Comercial em Stop-Motion	Renovado an
Seguro de responsabilidade civil geral	Seguradora comercial	Disponível mediante solicitação	Trabalhos no local e nas instalações do cliente	Renovado an
Filiação a entidade de classe	Associação setorial, Estados Unidos	Disponível mediante solicitação	Código de conduta e canal de reclamações	Em situação r

Certificados e apólices são fornecidos mediante solicitação e reemitidos para Kernel & Crumb Snacks mediante solicitação a qualquer momento durante o contrato.



A Putty & Wire construiu para nós um personagem que sobreviveu a seis semanas de filmagem sem uma única nova escultura, e o comercial teve desempenho melhor do que qualquer CGI que já tínhamos usado.

ALICIA RENNER

02

Escopo do trabalho

Uma produção em stop-motion de dezesseis semanas conduzindo o comercial de TV nacional da Kernel & Crumb Snacks desde a escultura do personagem até a entrega final pronta para transmissão.

02



Storyboard e animatic

Storyboard plano a plano e animática cronometrada fechando o comercial antes do início das filmagens.



Escultura de personagem e construção de armação

Personagem principal Crumb construído sobre uma armação durável, sem necessidade de nova escultura.



Construção e iluminação de cenário prático

Um cenário modular construído e iluminado para combinar com as cores da embalagem de Kernel & Crumb.



Animação quadro a quadro

O corte principal e dois cutdowns animados a 12 quadros por segundo.



Edição de cutdowns

Dois cutdowns de 15 segundos editados a partir das filmagens do corte principal.



Design de som e mixagem de locução

Design de som e locução mixados e sincronizados com a imagem finalizada.

Entregas

01 PRÉ-PRODUÇÃO

Storyboard e animatic

Um storyboard cena a cena e um animatic cronometrado estabelecendo o comercial antes que qualquer argila seja esculpida.

02 PERSONAGEM

Construção do personagem principal (Crumb)

Uma armadura com núcleo de silicone projetada para suportar toda a filmagem sem necessidade de reesculpir.

03 CENÁRIO

Construção e iluminação de cenário prático

Um cenário prático modular combinado e iluminado conforme a paleta de cores da embalagem da Kernel & Crumb.

04 ANIMAÇÃO

Animação em stop-motion quadro a quadro (corte principal de 30 segundos)

O comercial principal completo animado a 12 quadros por segundo em um rig de controle de movimento.

05 ANIMAÇÃO

Duas edições reduzidas de 15 segundos

Duas versões reduzidas derivadas do corte principal para veiculação de mídia mais ampla.

FORA DO ESCOPO

-  Compra de mídia e posicionamento de horário na TV
-  Contratação de talentos de dublagem e taxas sindicais (reservados separadamente, faturados pelo custo)
-  Elementos híbridos de live-action ou CGI além do cenário prático
-  Versões reduzidas para redes sociais além das duas edições de 15 segundos



01

SEMANAS 1-3 · PRÉ-PRODUÇÃO

Aprovação do storyboard, animatic e maquete do personagem.

02

SEMANAS 4-6 · CONSTRUÇÃO

Construção da armação do personagem principal e do cenário físico.

03

SEMANAS 7-11 · ANIMAÇÃO

Filmagem quadro a quadro do corte principal e dos dois cortes reduzidos.

04

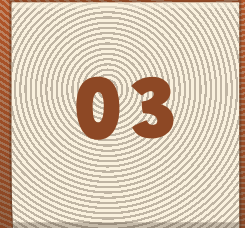
SEMANAS 12-14 · PÓS-PRODUÇÃO

Design de som, mixagem de locução e correção de cor.



Investimento e condições

A Kernel & Crumb aprova o storyboard e a maquete do personagem antes do início das gravações, e um responsável de marketing aprova cada revisão de dailies de animação. A produção fica limitada a um corte principal de 30 segundos e duas versões reduzidas de 15 segundos. Este valor é válido para produções confirmadas até 16 de fevereiro de 2026.



FRENTE DE TRABALHO	SEMANAS	TAXA	VALOR
Storyboard e animatic Aprovação do storyboard, animatic e maquete do personagem	3	\$3,400 / wk	\$10,200
Construção de personagem e cenário Construção da armação do personagem principal e do cenário físico	3	\$5,200 / wk	\$15,600
Animação quadro a quadro (corte principal) Filmagem em stop-motion do comercial principal de 30 segundos	5	\$6,800 / wk	\$34,000
Animação dos cortes reduzidos (2x15s) Filmagem quadro a quadro de dois cortes reduzidos de 15 segundos	2	\$4,600 / wk	\$9,200
Design de som e mixagem de locução Design de som, mixagem de locução e correção de cor final	2	\$3,600 / wk	\$7,200
Entrega para transmissão e controle de qualidade Entrega do master de transmissão em todas as proporções de tela exigidas	1	\$4,800	\$4,800
Total da contratação			\$81,000

Taxa do projeto **\$81,000**

Imposto sobre vendas da Califórnia
(serviços de produção isentos) **\$0**

Total **\$81,000**



**TOTAL
DEVIDO**

\$81,000



Todos os valores estão em USD. Faturamento em três marcos: 40% na assinatura, 30% no início da construção, 30% na entrega. O valor é válido para contratações iniciadas até 16 de fevereiro de 2026.

SOMENTE ANIMÁTICA

\$10,200

- Desenvolvimento de storyboard
- Animática cronometrada
- Design de maquete do personagem
- Uma rodada de revisões

COMERCIAL PRINCIPAL

\$59,800

- Tudo do plano Somente Animática
- Construção do personagem principal e cenário
- Animação quadro a quadro (corte de 30 segundos)
- Design de som e mixagem de locução

COMERCIAL PRINCIPAL + CUTDOWNS

\$81,000

- Tudo do plano Comercial Principal
- Duas edições reduzidas de 15 segundos
- Entrega para transmissão em todas as proporções de tela
- Controle de qualidade final e entrega pronta para veiculação



Qual modelo combina com você

	SOMENTE ANIMÁTICA	COMERCIAL PRINCIPAL	COMERCIAL PRINCIPAL + CUTDOWNS
Preço	\$10,200	\$59,800	\$81,000
Escopo principal	Desenvolvimento de storyboard	Tudo do plano Somente Animática	Tudo do plano Comercial Principal
O que está incluído	Animática cronometrada	Construção do personagem principal e cenário	Duas edições reduzidas de 15 segundos
Entrega	Design de maquete do personagem	Animação quadro a quadro (corte de 30 segundos)	Entrega para transmissão em todas as proporções de tela
Suporte pós-entrega	Uma rodada de revisões	Design de som e mixagem de locução	Controle de qualidade final e entrega pronta para veiculação

Os preços estão em USD e não incluem o imposto sobre vendas (califórnia — serviços de produção isentos). As opções podem ser combinadas ou escalonadas; a recomendação para Kernel & Crumb Snacks está destacada na seção de preços.



Quando cada parcela vence

N.º	MARCO	GATILHO	PARCELA	VALOR
01	Semanas 1–3 · Pré-produção	2 de fevereiro de 2026	40%	\$32,400
02	Semanas 4–6 · Construção	No início da entrega	30%	\$24,300
03	Semanas 7–11 · Animação	Na aceitação do marco	30%	\$24,300
Total (sem impostos)			100%	\$81,000

As parcelas são faturadas conforme os marcos acima e são pagáveis em até 30 dias após cada fatura. Todos os valores estão em USD e não incluem imposto sobre vendas da califórnia (serviços de produção isentos).



Premissas das quais esta estimativa depende

A Kernel & Crumb aprova o storyboard e a maquete do personagem antes do início da filmagem, e um representante de marketing dá o aval em cada revisão de dailies de animação. A produção fica limitada a um corte principal de 30 segundos e dois cortes reduzidos de 15 segundos. Este valor é válido para produções confirmadas até 16 de fevereiro de 2026.

A contra-assinatura abaixo aceita o escopo, o cronograma e o investimento definidos nesta proposta e autoriza o início do trabalho.



**PELA KERNEL &
CRUMB SNACKS**

Teddy Okonjo

DIRETOR DE MARKETING

Data



**PELA PUTTY & WIRE
ANIMATION**

Putty & Wire Animation

SIGNATÁRIO AUTORIZADO

Data

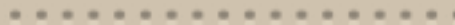




PRÓXIMOS PASSOS

Prontos quando você estiver

A aceitação desta proposta dá início ao trabalho em 2 de fevereiro de 2026. O valor permanece válido para contratações confirmadas até 16 de fevereiro de 2026.



Aprove esta proposta e poderemos reservar o início do storyboard para a semana de 2 de fevereiro. Responda a este documento ou envie um e-mail para studio@puttyandwire.com.

Putty & Wire Animation

studio@puttyandwire.com · +1 213 555 0198 · puttyandwire.com · Los Angeles,
CA 90029