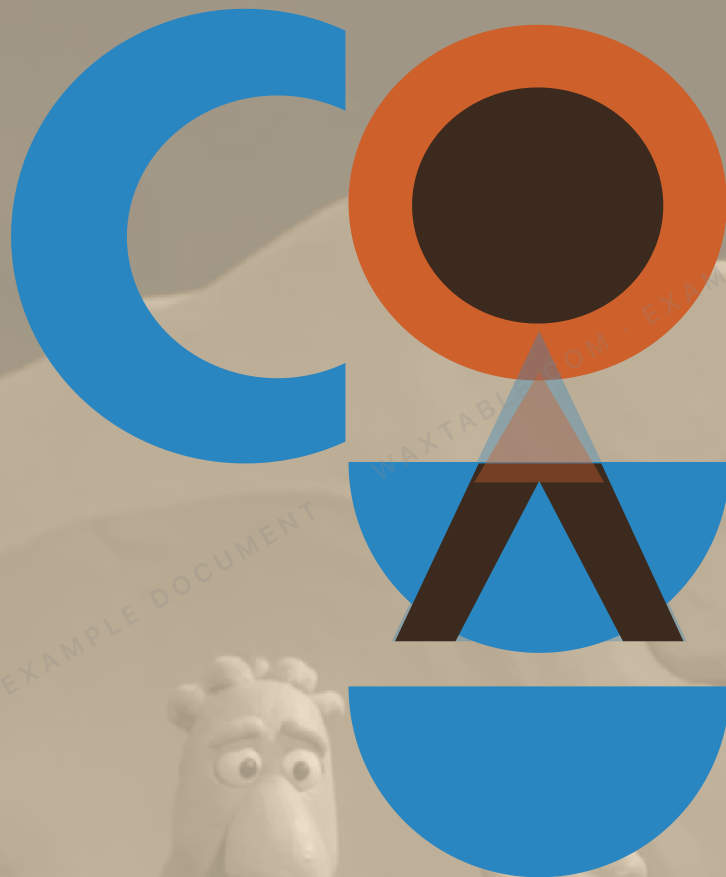




PUTTY & WIRE ANIMATION — PRODUÇÃO DE
COMERCIAL EM STOP-MOTION

Especificação de Requisitos

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

PUTTY & WIRE ANIMATION — PRODUÇÃO DE COMERCIAL
EM STOP-MOTION | 2026



Sumário

01	Controle de documentos	2
02	Introdução e escopo	3
03	Objetivo e público-alvo	3
04	Requisitos funcionais	3
05	Requisitos não funcionais	4
06	Módulos do produto	5
07	Especificação de componentes	6
08	Premissas, restrições e dependências	8
09	Fases de lançamento	8

RESUMO GERAL

Controle de documentos

01

ESPECIFICAÇÃO

REQ-2026-0044

Emitido em 5 de janeiro de 2026

02

PREPARADO POR

Putty & Wire Animation

Los Angeles, CA 90029

03

PROPRIETÁRIA

Teddy Okonjo

Diretor de Marketing, Kernel & Crumb Snacks

04

STATUS

Para revisão

Linha de base definida na aprovação

05

REQUISITOS

8

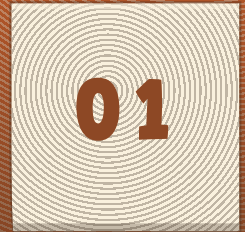
Funcionais e não funcionais





Introdução e escopo

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.



Objetivo e público-alvo

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.

Requisitos funcionais



ID	REQUISITO	PRIORIDADE
R-01	O personagem principal deve sobreviver a toda a filmagem sem desgaste visível ou reescultura	OBRIGATÓRIO
R-02	As cores do cenário prático devem corresponder às referências de embalagem da Kernel & Crumb	OBRIGATÓRIO
R-03	A animação deve rodar a no mínimo 12 quadros por segundo	OBRIGATÓRIO
R-04	Storyboard e maquete do personagem aprovados antes do início da filmagem	OBRIGATÓRIO
R-05	Dois cortes reduzidos de 15 segundos derivados da filmagem do corte principal	OBRIGATÓRIO
R-06	Masters de transmissão entregues nas proporções 16:9 e 9:16	OBRIGATÓRIO
R-07	Locução sincronizada dentro de um quadro da imagem final	DESEJÁVEL
R-08	Entrega final concluída antes da data de fechamento da compra de mídia	OBRIGATÓRIO



ID	PRIORIDADE	REQUISITO
R-01	Obrigatório	O personagem principal deve sobreviver a toda a filmagem sem desgaste visível ou reescultura
R-02	Obrigatório	As cores do cenário prático devem corresponder às referências de embalagem da Kernel & Crumb
R-03	Obrigatório	A animação deve rodar a no mínimo 12 quadros por segundo
R-04	Obrigatório	Storyboard e maquete do personagem aprovados antes do início da filmagem
R-05	Obrigatório	Dois cortes reduzidos de 15 segundos derivados da filmagem do corte principal



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.



Especificação de componentes

REF.	ITEM	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE	PRAZO	PREÇO UNITÁRIO
SPC-01	Storyboard e animatic	Aprovação do storyboard, animatic e maquete do personagem	3	3 sem.	\$3,400 / wk
SPC-02	Construção de personagem e cenário	Construção da armação do personagem principal e do cenário físico	3	3 sem.	\$5,200 / wk
SPC-03	Animação quadro a quadro (corte principal)	Filmagem em stop-motion do comercial principal de 30 segundos	5	5 sem.	\$6,800 / wk
SPC-04	Animação dos cortes reduzidos (2x15s)	Filmagem quadro a quadro de dois cortes reduzidos de 15 segundos	2	2 sem.	\$4,600 / wk
SPC-05	Design de som e mixagem de locução	Design de som, mixagem de locução e correção de cor final	2	2 sem.	\$3,600 / wk
SPC-06	Entrega para transmissão e controle de qualidade	Entrega do master de transmissão em todas as proporções de tela exigidas	1	8 de junho de 2026	\$26.800

As especificações são fixadas no momento da aceitação; qualquer alteração é tratada por meio do processo de controle de mudanças definido neste documento.

01

Feito à mão, não em CGI

Um visual tátil, quadro a quadro, construído para se destacar em uma categoria dominada pela animação digital.

02

Construído para resistir às filmagens

Uma armadura durável projetada para que o personagem principal nunca precise de reesculimento no meio da filmagem.

03

Pronto para transmissão, dentro do prazo

Masters entregues em todas as proporções de tela exigidas, dentro do cronograma fixo de compra de mídia.

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.

Putty & Wire Animation

4610 Melrose Ave, Los Angeles, CA 90029, Estados Unidos

studio@puttyandwire.com · +1 213 555 0198

· puttyandwire.com

Putty & Wire Animation, Inc. · EIN 95-3382104