GUIA GRATUITO · @TAGASAI

COMERCIAIS EM MOTION 3D COM O CLAUDE



O método dos quatro comerciais do vídeo: Nubank, iFood, Mercado Livre e Zé Delivery, feitos em código pelo Claude, sem Blender e sem saber programar. Com o storyboard de cada um, quadro a quadro, e os pedidos prontos para colar, da ideia ao MP4.

ANTES DE COMEÇAR

O QUE TEM NESTE GUIA

Leia uma vez inteiro. Depois faça o seu comercial seguindo os pedidos na ordem, um por vez.

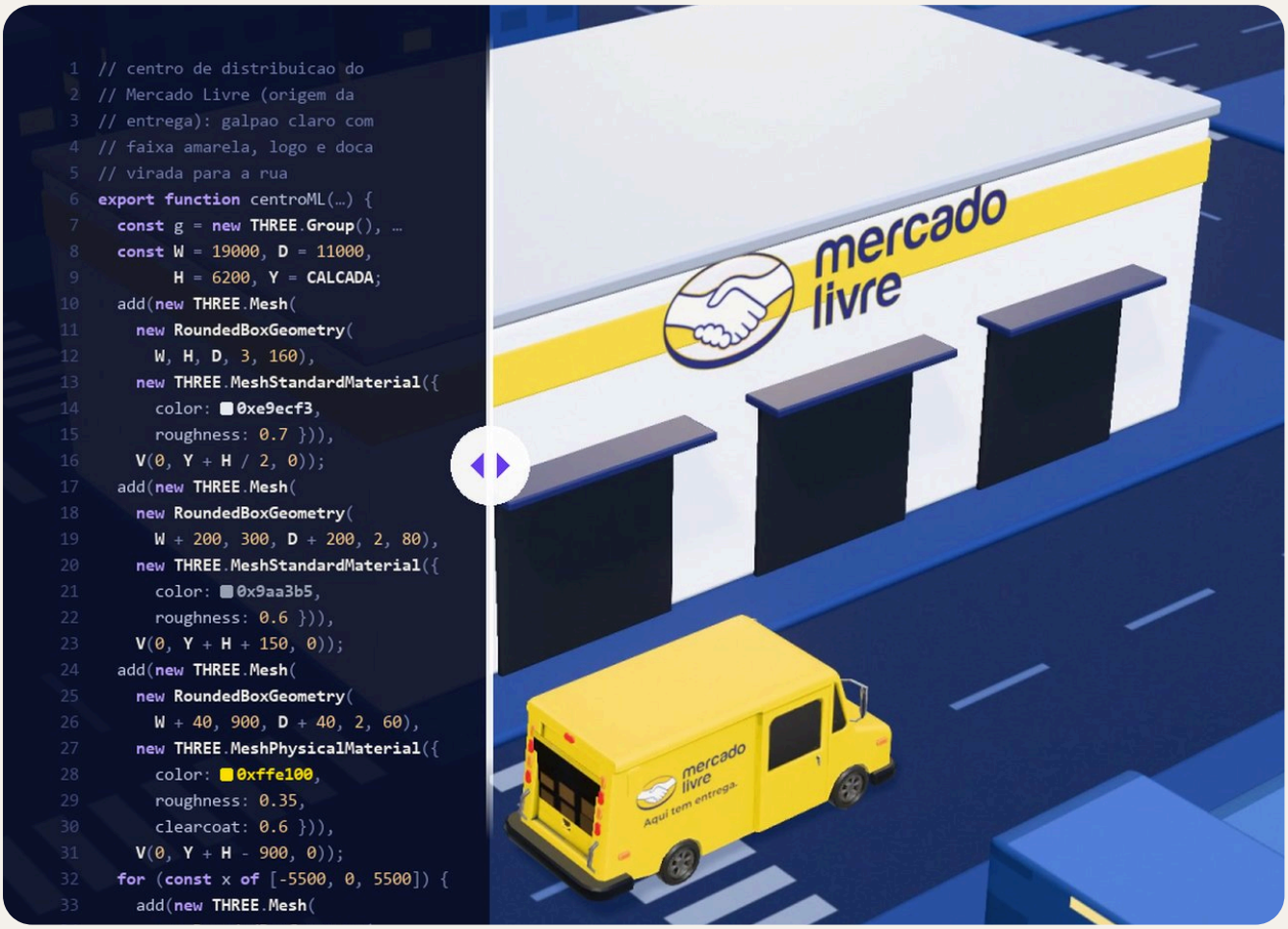
01	**O segredo: é tudo código** Por que um comercial pode ser um arquivo de texto.	03
02	**O que você precisa** Tudo grátis: Claude, Chrome e as referências da marca.	04
03	**O mundo da marca** A regra do fundo, da luz e o que não fazer.	05
04	**A estrutura de um comercial** Os 4 tempos que os quatro comerciais seguem.	06
SB	**Os 4 storyboards** Nubank, iFood, Mercado Livre e Zé: 6 quadros cada, com tempo, plano, texto e som.	07
05	**O caminho em 8 pedidos** A ordem de trabalho, do arquivo vazio ao MP4.	11
P	**Os pedidos prontos** 8 pedidos para colar no Claude, mais o pedido-mestre do storyboard.	12
06	**Dirija como diretor de comercial** Como pedir e as regras que aprendemos.	17
07	**O som que vende** Trilha, efeitos de verdade, locução e mixagem.	18
08	**Do comercial ao Reels** Como o nosso vídeo foi montado, do gancho à vinheta.	19
09	**Links e repositórios** E o que é um comercial de portfólio.	20
✓	**Checklist antes de postar**	21

Comerciais de portfólio. Os quatro são *spec ads*: anúncios feitos por conta própria para mostrar o trabalho, sem relação com as marcas. A página 20 explica como postar os seus do jeito certo.

PARTE 01

O SEGREDO: É TUDO CÓDIGO

Nenhum dos quatro comerciais passou pelo Blender ou por uma IA de vídeo. Cada um é um arquivo de texto: o Claude escreve o código e o navegador desenha o comercial, 30 vezes por segundo.



O galpão do comercial do Mercado Livre. À esquerda, o trecho de código que o Claude escreveu para ele; à direita, o que o navegador desenha com esse código.

Como funciona

- O **three.js**, uma biblioteca grátis, desenha 3D dentro do navegador.
- O Claude escreve cada peça: o fundo da marca, o produto, as telas do app, os letreiros, a câmera e o ritmo.
- Cada quadro é calculado pelo tempo: aos 4,6 s, a maquininha mostra "Aprovado", sempre igual.

Por que isso é bom para comercial

- O produto fica igual ao oficial, na medida.
- Trocar a cor, o letreiro ou o tempo de um plano é uma frase.
- O som cai no quadro exato, porque você sabe o segundo de cada acontecimento.

PARTE 02

O QUE VOCÊ PRECISA

Tudo grátis. Você só precisa de um computador com o Google Chrome e das referências públicas da marca.

FERRAMENTA	PARA QUÊ
Claude (plano grátis)	Escreve todo o código: o mundo da marca, o produto, as telas do app, os letreiros, a câmera e o ritmo.
Google Chrome	Abre o arquivo e desenha o comercial.
three.js	A biblioteca de 3D. O Claude coloca no arquivo sozinho; você não instala nada.
Mediabunny	Transforma os quadros em MP4, dentro do próprio navegador.
Bloco de Notas	Salva o código que o Claude devolve como um arquivo .html.
CapCut (versão grátis)	Junta o comercial, a sua voz, a música e os efeitos.
As referências da marca	O site da marca, os anúncios do ano no YouTube e os prints do app na App Store ou no Google Play. É de onde saem a cor, o produto, as telas e o slogan.

Antes de começar

01 **Crie uma pasta "MEU COMERCIAL"**
Com uma subpasta "referencias" para os prints do app, a foto do produto e o logo da marca.

02 **Salve cada versão com número**
comercial-v1.html, comercial-v2.html... Se uma mudança estragar o comercial, você volta para a anterior.

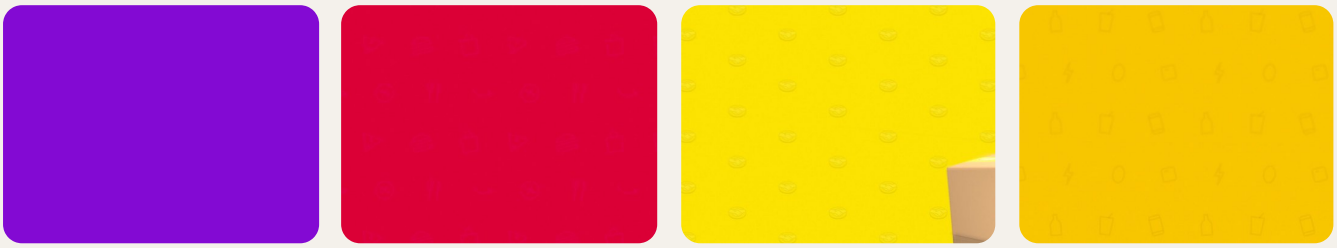
03 **Abra com dois cliques**
O arquivo .html abre no Chrome. Se abrir em outro navegador: botão direito → Abrir com → Google Chrome.

> **O plano grátis do Claude tem limite de mensagens.** Quando acabar, salve o arquivo e continue depois: abra uma conversa nova, cole o arquivo atual e escreva "continue deste arquivo".

PARTE 03

ANTES DO 3D, O MUNDO DA MARCA

Um comercial bom parece da marca antes de mostrar o logo. Nos anúncios oficiais, as quatro marcas usam cor chapada. Então a regra foi a mesma para todas.



Nubank
`roxo #820AD1 · creme #F4E2C0`

iFood
`vermelho #D90036`

Mercado Livre
`amarelo #FDE400 · azul #2D3277`

Zé Delivery
`amarelo #F7C600 · preto`

O fundo de cada comercial no primeiro quadro, antes de qualquer objeto. De perto aparece o padrão tom sobre tom: o "nu", os ícones do iFood, o aperto de mãos da fita do Mercado Livre e os ícones do Zé.

A regra do fundo e da luz

- **Cor chapada oficial, fosca**: sem degradê e sem brilho.
- **Grão fino**, como papel ou plástico fosco.
- **Padrão tom sobre tom** da marca, a cerca de 4% de contraste.
- **Luz de estúdio**: uma luz grande e macia, um filete de recorte e sombra de contato macia, para nada flutuar.

O que deu errado (não faça)

- **Degradê escuro** no fundo: tirou a cara da marca.
- **Anel brilhando e halo**: cara de IA genérica.
- **Comida feita em código**: ficou falsa. Use um modelo escaneado (página 13).
- **Produto "parecido"**: compare com a foto oficial, na medida.

Onde achar tudo: a cor sai das peças oficiais (conte-gotas num print), as telas saem dos prints da loja de apps e o slogan sai da campanha do ano. Nos nossos: "Faz valer.", "É tudo pra mim" e "Aqui tem entrega.". No Zé, o fecho "De zero a Zé" é uma brincadeira nossa com o gancho.

PARTE 04

A ESTRUTURA DE UM COMERCIAL

Os quatro têm de 12 a 16 segundos e seguem os mesmos 4 tempos. Muda a ordem, nunca a lógica: uma dor, a ação no app, um acontecimento físico e a assinatura.

	NUBANK	IFOOD	MERCADO LIVRE	ZÉ DELIVERY
1. Gancho	0-3,4 s "Aproximou," e o cartão encosta	0-2,8 s "Bateu a fome?" e o lanche	0-2,8 s "Pediu hoje? Chega hoje." e a caixa	0-2,8 s "Sábado, 19h. Geladeira: 0"
2. O app	5,0-10,0 s A notificação e as parcelas	2,8-5,8 s Adicionar e fazer o pedido	3,0-5,4 s Comprar e confirmar	2,8-6,0 s Pedir e o relógio correndo
3. O acontecimento	3,4-5,0 s A maquininha aprova	6,0-12,2 s A mochila entrega de tudo	5,4-10,6 s O caminhão cruza a cidade	6,0-9,8 s A lata salta e pousa
4. Assinatura	10,0-12,8 s "Faz valer."	12,2-16,5 s "É tudo pra mim"	10,6-14,5 s "Aqui tem entrega."	9,8-14,5 s "De zero a Zé"

O acontecimento físico é o que segura a atenção. Na primeira versão do Nubank e do iFood, o produto só flutuava e as telas trocavam: não prendia ninguém. Quando entraram a maquininha aprovando e a mochila entregando, o comercial ganhou vida. No Nubank, ele vem antes do app, porque é o momento que a marca mostra nos anúncios dela.

Como ler os storyboards das próximas páginas

- **Tempo e plano**: em que segundos o quadro acontece e onde está a câmera (close, plano médio, aéreo, chicote).
- **Em negrito**: o que acontece na tela.
- **Texto**: o letreiro que aparece. **Som**: o efeito que cai naquele momento.

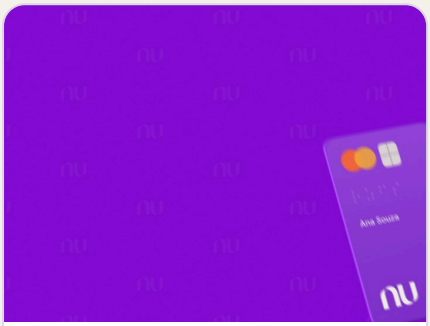
Faça o seu storyboard antes de abrir o Claude. Seis quadros escritos nesse formato já resolvem metade do comercial. Na página 16 tem a tabela em branco e o pedido que transforma o storyboard em filme.

STORYBOARD 1 DE 4 · 12,8 S

NUBANK · FAZ VALER.

A ideia: o pagamento acontece de verdade. O cartão encosta, a maquininha aprova e a compra vira parcela no app.

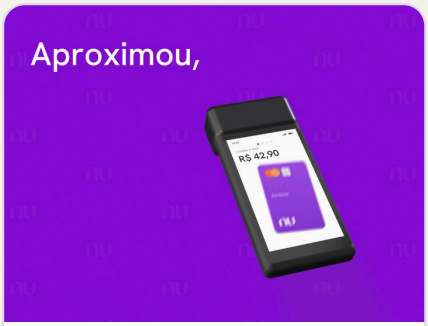
roxo #820AD1 · creme #F4E2C0 · maquininha preta fosca



0-1,6 S · CLOSE, CÂMERA PARADA

O cartão roxo entra girando, mostra a frente e freia.

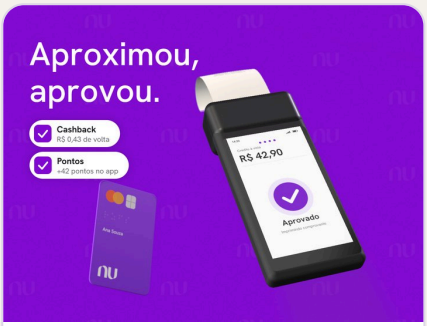
Texto: nenhum
Som: o cartão raspando no ar



1,6-3,4 S · CHICOTE ATÉ A MAQUININHA

O cartão encosta na maquininha, que mostra R$ 42,90.

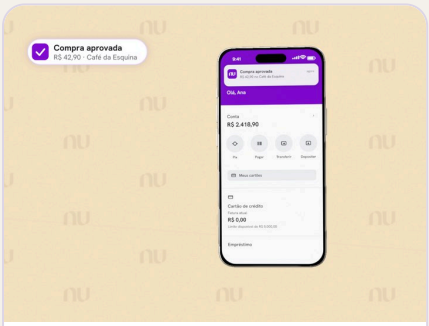
Texto: "Aproximou,"
Som: chicote de ar; o toque e a maquininha cedendo



3,4-5,0 S · PLANO MÉDIO

"Aprovado". O comprovante imprime e as pílulas do app saem da maquininha.

Texto: "aprovou." · Cashback · Pontos
Som: bip, impressora, um estalo por pílula



5,0-6,8 S · CHICOTE PARA O CREME

O fundo vira creme e o celular recebe a notificação da compra.

Texto: "Compra aprovada · R$ 42,90"
Som: cortina de ar; a vibração da notificação



6,8-10,0 S · CLOSE NO CELULAR

Parcelar: o número rola até 12x e a tela fica roxa, compra parcelada.

Texto: "em até 12x"
Som: um clique por toque; o tique do número girando



10,0-12,8 S · ASSINATURA

A tela roxa encolhe, vira o quadrado do logo e para na cartela creme.

Texto: "Faz valer."
Som: a trava do logo e um grave na nota da trilha

O que copiar deste: o gesto da marca no mundo real (o cartão na maquininha) vem primeiro, e o app só depois, como prova. Cada toque na tela tem o seu clique, e as parcelas sobem uma por batida.

STORYBOARD 2 DE 4 · 16,5 S

IFOOD · É TUDO PRA MIM

A ideia: o iFood leva de tudo. A mochila abre e entrega uma categoria por vez, enquanto o letreiro troca no mesmo lugar.

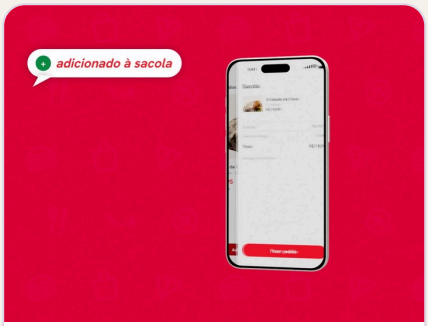
vermelho #D90036 · branco · papel kraft das embalagens



0-2,8 S · CLOSE NO LANCHE

O lanche entra girando e freia; a pílula de entrega grátis aparece.

Texto: "Bateu a fome?"
Som: o papel do embrulho; o estalo da pílula



2,8-4,5 S · CHICOTE PARA O CELULAR

No app: o toque em Adicionar, a sacola desliza e o toque em Fazer pedido.

Texto: "adicionado à sacola"
Som: chicote; um clique por toque



4,5-5,8 S · CLOSE NO CELULAR

A tela fica vermelha e confirma o pedido.

Texto: "Pediu." · pedido confirmado
Som: o check da confirmação



6,0-9,8 S · PLANO MÉDIO, CÂMERA PARADA

A mochila entra, a tampa abre e sai um item por vez: mercado, farmácia, pet.

Texto: imercado → ifarmácia → ipet
Som: o velcro da tampa; cada item pousa com o som do seu material



9,8-12,2 S · PLANO MÉDIO

A lata gelada fecha a roda; depois tudo volta para dentro e a tampa fecha.

Texto: "ibebidas"
Som: a lata pousando; os itens caindo; o velcro selando



12,2-16,5 S · ASSINATURA

A mochila pula, vira para a câmera e a frente dela vira a cartela.

Texto: "ifood · É tudo pra mim"
Som: a mochila pousando; um grave na nota da trilha

O que copiar deste: o letreiro que troca no mesmo lugar (o "i" fica e o resto muda, como no anúncio oficial do ano) dá ritmo sem cortar a cena. O lanche é um modelo escaneado com licença CC BY; as embalagens são código.

STORYBOARD 3 DE 4 · 14,5 S

MERCADO LIVRE · AQUI TEM ENTREGA.

A ideia: uma jornada inteira, da compra no app até a porta, com o mapa do app virando uma cidade.

amarelo #FDE400 azul #2D3277 cidade azul-marinho



0-2,8 S · CLOSE NA CAIXA

A caixa com a fita do Mercado Livre pousa; a pílula do frete aparece.

Texto: "PEDIU HOJE? CHEGA HOJE."
Som: a caixa pousando; o estalo da pílula



3,0-5,4 S · CLOSE NO CELULAR

Comprar agora, confirmar, e a tela verde da compra.

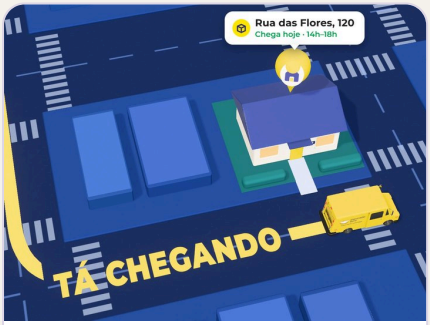
Texto: "COMPROU."
Som: um clique por toque; o check



5,4-6,8 S · MERGULHO NO MAPA

A câmera mergulha no mapa do app, que vira a cidade 3D: o galpão e o caminhão.

Texto: nenhum
Som: ar subindo; um grave ao chegar; a cidade ao fundo



6,8-9,6 S · AÉREO, SEGUINDO O CAMINHÃO

A caixa entra, a porta fecha e o caminhão faz a rota em tiros: arranca, freia e inclina nas curvas.

Texto: "SAIU." e "TÁ CHEGANDO", pintados na rua
Som: a porta; o motor; o pneu em cada esquina



9,6-10,6 S · AÉREO, PARADO

O caminhão freia na casa e a caixa pousa na porta.

Texto: "CHEGOU." · Entregue, hoje, às 14:32
Som: a freada; a caixa na porta; a pílula



10,6-14,5 S · ASSINATURA

Uma fita amarela corre pela tela e abre a cartela.

Texto: "mercado livre · Aqui tem entrega."
Som: a fita correndo; um grave na nota da trilha

O que copiar deste: o mapa do app vira o mundo. Um mergulho sem corte liga a tela à rua, e a jornada inteira cabe em 14 segundos. O caminhão é um modelo do Sketchfab (CC BY), repintado em código com as cores e o logo.

STORYBOARD 4 DE 4 · 14,5 S

ZÉ DELIVERY · DE ZERO A ZÉ

A ideia: o zero da geladeira vira o Zé. O gancho volta no fim e fecha a piada.

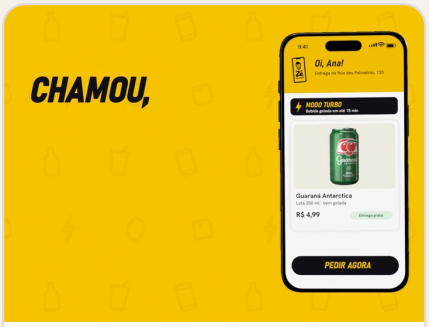
amarelo #F7C600 · preto · a lata (produto oficial)



0-2,8 S · CLOSE, CÂMERA PARADA

Um zero gigante entra rolando e assenta: a geladeira está vazia.

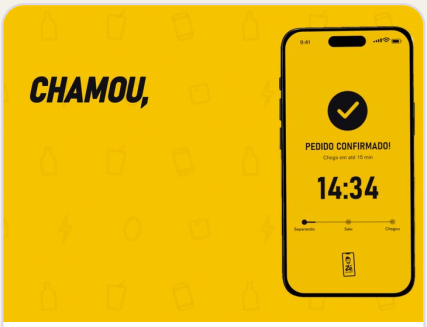
Texto: "SÁBADO, 19H. GELADEIRA: 0"
Som: o zero rolando, como madeira



2,8-4,4 S · CHICOTE PARA O CELULAR

O zero sai rolando e o celular entra com o app: o produto e o Pedir agora.

Texto: "CHAMOU,"
Som: chicote; o clique no Pedir agora



4,4-6,0 S · CLOSE NO CELULAR

Pedido confirmado, e o relógio corre de 15:00 para 13:36.

Texto: "Chega em até 15 min"
Som: o check; tique-taque acelerado



6,0-8,0 S · CHICOTE ATÉ A SACOLA

A sacola do Zé pousa e a lata salta de dentro dela, num arco.

Texto: "CHEGOU." · em até 15 min
Som: a sacola pousando; o ar do salto



8,0-9,8 S · CLOSE NA LATA

A lata gelada desce e pousa, com gotas de condensação; o Zé aparece atrás.

Texto: "CHAMOU, CHEGOU."
Som: a lata pousando; o spray das gotas; um grave



9,8-14,5 S · ASSINATURA

O zero volta, gira e vira o selo do Zé ao lado da lata.

Texto: "DE ZERO A" + selo · aviso de maiores de 18
Som: carta virando; a trava do selo e um grave

O que copiar deste: o gancho volta no fim. O zero do começo vira o selo da marca, e quem assistiu entende a piada sem explicação. Marca de bebida alcoólica: o aviso de maiores de 18 fica na tela durante a assinatura.

PARTE 05

O CAMINHO EM 8 PEDIDOS

Um pedido por vez, sempre na mesma conversa. Cada pedido devolve o arquivo inteiro, já melhor que o anterior. Troque o que está entre [colchetes] pela sua marca.

01 **A base**
O palco, o relógio do comercial e a barra para arrastar o tempo.

02 **O mundo da marca**
O fundo chapado com textura e a luz de estúdio.

03 **O produto herói**
Na medida do oficial, com o logo inteiro.

04 **A tela do app**
O celular em 3D com as telas oficiais refeitas.

05 **O letreiro**
Curto, um por plano, entrando com o movimento.

06 **Câmera, ritmo e transições**
Os planos do storyboard, os tiros e os chicotes.

07 **A assinatura**
O logo e o slogan, parados no fim.

08 **Exportar o MP4**
Quadro a quadro, com desfoque de movimento.



Para cada pedido: cole no Claude → copie o arquivo que ele devolver → cole no Bloco de Notas → salve como comercial-v2.html (Tipo: Todos os arquivos) → abra no Chrome, assista e peça o próximo. Já tem o storyboard pronto? Depois do pedido 4, use o pedido-mestre da página 16.

A BASE E O MUNDO DA MARCA

PEDIDO 1 A base

```
Você é meu diretor de motion e programador. Crie UM arquivo HTML que eu vou abrir no Google Chrome, com um comercial em three.js (importe pelo jsDelivr com import map e versão fixa).

Regras para o arquivo inteiro:
1. A imagem tem 1440 × 1080 (4:3) e se ajusta à janela sem distorcer. (Para Reels em tela cheia, use 1080 × 1920.)
2. Tudo é função do tempo: crie seek(t), em segundos, que coloca câmera, objetos, telas e letreiros no lugar certo do instante t. Nada de Math.random, relógio ou física: o mesmo t sempre dá o mesmo quadro.
3. Embaixo, uma barra para arrastar o tempo, um botão de play e o tempo atual na tela.
4. O comercial dura [12] segundos, a 30 quadros por segundo.
5. Trabalhe em milímetros, para os objetos terem o tamanho real.

Devolva o arquivo inteiro, pronto para salvar como comercial.html.
```

PEDIDO 2 O mundo da marca

```
A marca é [NOME]. Monte o mundo dela antes de qualquer objeto:
- fundo de cor chapada oficial [#HEX], fosca: sem degradê, sem brilho e sem vinheta escura;
- um grão fino de acabamento, como papel ou plástico fosco;
- um padrão tom sobre tom com um elemento da marca ([o logo / um ícone]), a cerca de 4% de contraste, que só se nota de perto; o padrão anda um pouco com a câmera;
- luz de estúdio de produto: uma luz grande e macia, um filete de recorte atrás dos objetos, um leve brilho da cor da marca no fundo e sombra de contato macia no chão;
- tone mapping ACES, saída em sRGB e profundidade de campo leve.
Não use anéis brilhando, halos, partículas nem fundo escuro.
```



O estúdio do Nubank: roxo chapado com o "nu" tom sobre tom, luz macia e sombra de contato embaixo da maquininha.

O PRODUTO E A TELA DO APP

PEDIDO 3 O produto herói

```
Modele o produto herói só com formas do three.js (caixas com cantos arredondados, cilindros e extrusões), sem arquivos externos: [ex.: um cartão de crédito / uma lata de 350 ml / uma mochila térmica com tampa].
- Use as medidas reais (um cartão tem 85,6 × 54 mm; uma lata de 350 ml tem 66 mm de diâmetro e 122 mm de altura).
- Copie o produto oficial: cor, posição do logo e proporções. Vou te mandar a foto oficial; compare e corrija antes de animar.
- Logo e textos vão como textura desenhada em canvas, nítida, sem cortar nenhuma letra.
- Materiais físicos: [plástico fosco / metal / papel]. Se for bebida gelada, gotas de condensação na superfície.
- Organize em grupos com o pivô no lugar certo (a tampa gira na dobradiça).
```

Comida e coisas orgânicas não ficam boas em código. Baixe um modelo escaneado no Sketchfab com licença CC BY, peça ao Claude para carregar o arquivo .glb no lugar do objeto e dê o crédito na legenda do post. Foi o que fizemos com o lanche do iFood e o caminhão do Mercado Livre.

PEDIDO 4 A tela do app

```
Crie um celular em 3D (alumínio, vidro escuro, cantos arredondados) e desenhe a tela do app num canvas de 1179 × 2556, como textura que brilha um pouco.
- Refaça as telas oficiais do app [NOME] a partir dos prints que vou te mandar: cores, fonte parecida, ícones e a ordem dos botões.
- As telas mudam pelo tempo: [ex.: produto → toque em "Pedir" → "Pedido confirmado" com o relógio correndo de 15:00 para 13:36].
- Cada toque tem um círculo no ponto do dedo e o botão afunda um pouco.
- Uma tela nunca troca de um quadro para o outro: a nova sobe de baixo, como no iPhone, em 0,4 s.
```





À esquerda, a lata feita em código, com gotas de condensação. À direita, a tela do app refeita em canvas, no celular 3D: pedido confirmado e o relógio correndo.

LETREIRO, CÂMERA E RITMO

PEDIDO 5 O letreiro

```
Adicione os letreiros do comercial, curtos (até 3 palavras) e um por plano:
- [0,5 s: "Bateu a fome?" · 4,5 s: "Pediu." · 10 s: o slogan];
- fonte parecida com a da marca (Google Fonts), do jeito que a marca escreve; a palavra-chave na cor da marca;
- cada letreiro entra junto com um movimento (sobe por uma máscara ou é empurrado pelo objeto) e sai antes do próximo; nunca aparece nem some de um quadro para o outro;
- cada letreiro fica pelo menos 1,5 s parado para dar tempo de ler, e nunca em cima do produto.
```

PEDIDO 6 Câmera, ritmo e transições

```
Crie a lista de planos do comercial, como num roteiro. Cada plano tem início, fim, posição da câmera, alvo, lente (fov) e movimento. Use o meu storyboard:
[cole aqui a tabela do seu storyboard]

Regras de ritmo:
- arranque macio: nada começa nem para de repente (easing de entrada e saída);
- tiro: quando algo corre (o caminhão, o cartão), ele acelera rápido e freia macio, com desfoque de movimento;
- troca de cena com chicote: a câmera gira rápido de um assunto para o outro em 1,2 a 1,4 s, com desfoque no meio;
- pouso com mola: o objeto passa um pouquinho do ponto e volta;
- nada aparece nem some de um quadro para o outro, e nenhum objeto anda mais que 1/20 da tela em um quadro.
```





À esquerda, o letreiro do iFood: o "i" fica e o resto troca a cada item. À direita, o caminhão do Mercado Livre no meio de um tiro.

A ASSINATURA E O MP4

PEDIDO 7 A assinatura

```
Feche o comercial com a cartela da marca, nos últimos [2,5] segundos:
- o logo oficial (vou te mandar o SVG) nasce do último objeto da cena: [a tela roxa encolhe e vira o quadrado do logo / a mochila vira a cartela];
- embaixo do logo, o slogan da campanha atual: ["Faz valer."];
- o logo inteiro, sem corte, com respiro em volta;
- a cartela fica parada no fim por pelo menos 1,5 s, sem nada se mexendo.
```

PEDIDO 8 Exportar o MP4

```
Adicione um botão "Exportar MP4" que grava o comercial quadro a quadro, sem gravar a tela:
- para cada quadro (30 por segundo), chame seek(t), desenhe e entregue o canvas a um VideoEncoder (WebCodecs, H.264);
- use a biblioteca Mediabunny (mediabunny.dev) para montar o MP4 e baixar o arquivo no fim;
- desfoque de movimento: em cada quadro, faça a média de 8 subquadros dentro de meio quadro (obturador de 180°);
- mostre o progresso na tela.
```

Chicote virou cópias do objeto? São poucos subquadros para a velocidade. Peça 16 subquadros só nos trechos de chicote e de tiro.



A assinatura do Nubank: o logo na cartela creme oficial, com o slogan da campanha, parada no fim.

O PEDIDO-MESTRE: O STORYBOARD VIRA FILME

Com os pedidos 1 a 4 prontos (a base, o mundo, o produto e o app), você pode entregar o storyboard inteiro de uma vez.

PEDIDO-MESTRE **Monte o comercial pelo storyboard**

```
Este é o storyboard do meu comercial. Monte o filme inteiro no mesmo arquivo, seguindo os
tempos, os planos, as ações e os letreiros de cada linha. Não mude o que já está pronto (o
mundo, o produto e as telas):

[cole aqui a sua tabela, linha por linha]

Regras: cada acontecimento cai no segundo da tabela; trocas de cena com chicote de 1,2 a 1,4
s; nada aparece nem some num quadro só; o logo e o slogan ficam parados no fim.
No final, me devolva uma lista com o segundo exato de cada acontecimento (toques, pousos,
trocas de tela e o logo), para eu colocar os efeitos de som no lugar certo.
```

A tabela do seu storyboard

TEMPO	PLANO	O QUE ACONTECE	TEXTO	SOM
0–2,8 s	close no produto	ex.: a caixa pousa e a pílula do frete aparece	ex.: "Pediu hoje?"	a caixa pousando

Seis linhas bastam, uma para cada quadro do storyboard, nos 4 tempos da página 6: o gancho, o app, o acontecimento e a assinatura.

PARTE 06

DIRIJA COMO DIRETOR DE COMERCIAL

O Claude acerta mais quando você fala como diretor, não como cliente. Diga o segundo, o que a câmera vê e quanto tempo dura.

EM VEZ DE	PEÇA ASSIM
"Deixa mais dinâmico."	"De 5,0 a 6,4 s, faça um chicote da maquininha para o celular, em 1,3 s, com desfoque no meio."
"O produto tá esquisito."	"A lata está mais larga que a oficial. Use 66 mm de diâmetro e 122 mm de altura e suba o logo 8 mm."
"A tela do app tá errada."	"Na tela de confirmação, o botão é roxo, cheio, com cantos arredondados, e fica logo acima da borda de baixo, como no print."
"Tá rápido demais."	"O 'Pedido confirmado' fica só 0,8 s. Deixe 1,5 s parado para dar tempo de ler."
"Tá parado demais."	"Aos 9,6 s a cena acabou e fica 2 s parada. Comece a saída 0,6 s depois que o último objeto pousar."

As regras que aprendemos nos quatro

- **Um acontecimento físico por comercial.** Produto flutuando com tela trocando não segura ninguém.
- **Tempo para ler.** Letreiro curto: pelo menos 1,5 s. Tela com informação: pelo menos 3 s.
- **Troca sem tempo morto.** Quando a cena termina, ela sai em 0,6 a 0,9 s.
- **Nada aparece nem some num quadro só.** É o que mais denuncia vídeo amador.
- **Produto e logo iguais aos oficiais**, e nenhum logo cortado na tela.
- **Objeto fraco sai.** Melhor três objetos no nível do herói do que seis medianos.

> **Peça o quadro parado** para conferir detalhes: "abra o comercial parado em 4,6 s". E faça um ajuste por pedido, sempre com o segundo do vídeo.

PARTE 07

O SOM QUE VENDE

O 3D sai do navegador sem som. Em comercial, o som é metade da sensação de produto caro.

01 **A trilha vem primeiro**
Escolha a música antes dos efeitos. Para marca de tecnologia, energia de lançamento (eletrônica moderna), sem começar no refrão. Depois, faça os acontecimentos caírem na batida: no nosso vídeo, cada toque, pouso e troca de tela cai numa batida da trilha.

02 **Efeitos de verdade, um por objeto**
Sons gravados, presos ao que aparece: o cartão raspando, o bip do "Aprovado", o comprovante imprimindo; o velcro da mochila e cada item pousando com o som do seu material (papel, grãos, lata); o motor e o pneu nas esquinas; o zero rolando como madeira. Nada de "plim" musical.

03 **Um grave na assinatura**
Quando o logo trava, um impacto grave e curto, na nota do acorde que a trilha está tocando naquele momento. É o que dá o "peso" de marca.

04 **A locução conta o comercial**
Uma narração corrida, que conta a história inteira em uma frase por tempo ("Bateu a fome? Abre o app, escolhe e pronto, pediu, chegou..."). Palavras soltas não funcionam.

05 **A mixagem é no celular**
A voz na frente; a música cerca de 11 dB abaixo dela e os efeitos cerca de 8 dB abaixo. Confira sempre no celular, que é onde as pessoas assistem.

Onde achar, grátis

Música: a biblioteca do próprio Instagram na hora de postar, ou a Pixabay Music.
Efeitos: Pixabay e Freesound (filtre por CC0).

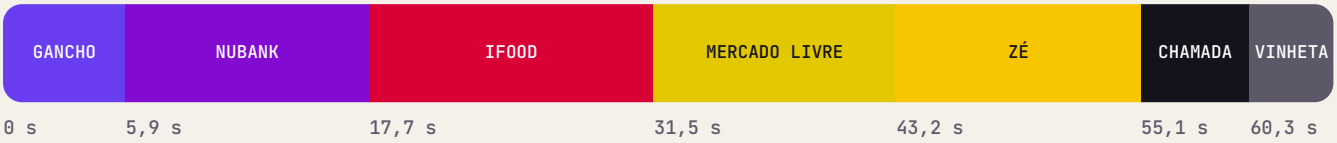
A voz

Grave no celular, a um palmo da boca, num cômodo com cortina ou roupas (menos eco). Corte as pausas pela onda do áudio, não pela legenda automática.

PARTE 08

DO COMERCIAL AO REELS

Os comerciais sozinhos são portfólio. O que faz o Reels funcionar é a montagem em volta deles. A do nosso vídeo, em 64 segundos:



01 **O gancho, com o seu rosto**
Nos 3 primeiros segundos, você falando com quem assiste, sobre a dor dela ("a galera não tá te explicando direito como fazer esse tipo de vídeo"). O assunto entra como letreiro ao lado da sua cabeça, sem cobrir o rosto.

02 **Corte seco para os comerciais, na batida**
Um atrás do outro, com uma passagem curta entre eles. Por cima, só a sua voz e a locução de cada marca.

03 **Legenda palavra por palavra**
Curta, no lado livre do quadro, sem escurecer o fundo e sem tampar o rosto nem o produto.

04 **A chamada no fim**
Uma ação só, com a palavra que a pessoa comenta ("comenta MOTION"). Depois, a vinheta da sua marca.

Formato

O nosso vídeo é 4:3 (1440 × 1080), que ocupa bem o feed. Para tela cheia, faça os comerciais em 1080 × 1920 desde o pedido 1.

A capa

9:16, com todo o texto dentro do miolo 3:4: é só essa parte que aparece na grade do perfil.

A sua voz por cima dos comerciais

- **Não descreva a imagem: acrescente o que o olho não vê.** Quem assiste já vê a mochila abrindo. Conte o que está por trás: "cada cena é um arquivo de texto", "os efeitos são gravações reais".
- **Uma ideia por comercial**, no tempo dele. A locução da marca entra por cima e fecha cada um com o slogan.
- **Fale curto e corrido.** Corte as pausas e as repetições; a frase acaba antes da troca de comercial.

PARTE 09

LINKS E REPOSITÓRIOS

NOME	PARA QUÊ	ONDE
three.js	A biblioteca de 3D. Os exemplos mostram tudo o que dá para pedir.	github.com/mrdoob/three.js threejs.org/examples
Mediabunny	Monta o MP4 no navegador.	mediabunny.dev
Sketchfab	Modelos 3D escaneados (comida, veículos). Filtre por "Downloadable" e licença CC BY.	sketchfab.com
Licença CC BY	Como dar o crédito de um modelo baixado.	creativecommons.org/licenses/by/4.0
Google Fonts	Fontes grátis parecidas com as das marcas.	fonts.google.com
Poly Haven	Luzes de ambiente (HDRI) e texturas grátis.	polyhaven.com
Pixabay	Música e efeitos sonoros grátis.	pixabay.com/music pixabay.com/sound-effects
Freesound	Efeitos sonoros (filtre por CC0).	freesound.org
CapCut	Montagem, música e legenda.	capcut.com

Comercial de portfólio (spec ad). É um anúncio que você faz por conta própria para mostrar o seu trabalho. Pode postar no seu perfil e no portfólio, com o aviso "sem relação com as marcas" na legenda e o crédito de cada modelo baixado. Não diga que é oficial e não use para vender produto. Se a marca pedir para tirar, tire.

O que é grátis aqui. Todo o 3D dos quatro comerciais é código escrito pelo Claude, menos o lanche e o caminhão, que são modelos com licença CC BY. Esse caminho é grátis. No nosso vídeo, a trilha e as vozes dos locutores foram geradas com IA do Google, e o render, a legenda e a mixagem foram automatizados no computador. Este guia ensina o caminho grátis: a sua voz e músicas de bibliotecas grátis.

ANTES DE POSTAR

CHECKLIST

- [ ] O gancho (a dor em uma frase) aparece no primeiro segundo.
- [ ] Tem um acontecimento físico, e não só produto flutuando.
- [ ] O produto, o logo e as telas do app estão iguais aos oficiais, e nenhum logo está cortado.
- [ ] Cada letreiro fica pelo menos 1,5 s, e nada aparece nem some de um quadro para o outro.
- [ ] Os acontecimentos caem na batida, e cada objeto tem o seu som.
- [ ] A voz está clara no celular, com a música por baixo.
- [ ] O comercial termina com o logo e o slogan, parados.
- [ ] Na legenda do post: o aviso de spec ad e os créditos dos modelos.



A IA FAZ.
QUEM DIRIGE É VOCÊ.