Da pauta ao vídeo 3D

Sete etapas por trás de um episódio como os da Mesa da História. Primeiro, veja o caminho inteiro.

01 **Pauta**
Uma pergunta curiosa dá ao episódio um assunto e um motivo para continuar.

02 **Roteiro com fontes**
Uma história curta liga a surpresa ao que as fontes realmente sustentam.

03 **Narração**
A voz dá ritmo às frases e define o tempo das cenas.

04 **Bonecos**
Personagens de brinquedo tornam a história reconhecível na tela.

05 **Cenário**
Um lugar com poucos objetos situa a ação e ajuda a entender a época.

06 **Câmera e legenda**
O enquadramento mostra o essencial e as palavras acompanham a fala.

07 **Vídeo pronto**
O computador transforma as cenas em quadros e salva o vídeo.

Uma história vira voz, cena e movimento.

Tem história no seu prato.

São pautas, ainda sem roteiro. As fontes de cada gancho estão no fim da página.

01 **O pão que não podia vir fatiado**
Em 1943, padarias dos Estados Unidos foram proibidas de vender pão já fatiado.

02 **A margarina que precisava ser rosa**
Minnesota chegou a exigir margarina cor-de-rosa para distingui-la da manteiga.

03 **Macarrão antes de Marco Polo**
A Sicília já fabricava e exportava massa no século XII, antes da volta do viajante.

04 **A cenoura convocada para a guerra**
Na Segunda Guerra, cartazes britânicos usavam cenouras para falar com a população.

05 **A baunilha e o menino de 12 anos**
Em 1841, Edmond Albius, então escravizado, desenvolveu um método de polinização manual.

06 **A batata viajou dos Andes**
Muito antes de chegar à Europa, a batata já era cultivada nos Andes sul-americanos.

07 **O sorvete no papel de um presidente**
Uma receita de sorvete de baunilha anotada por Thomas Jefferson está guardada na Biblioteca do Congresso dos EUA.

08 **Pipoca antes da sala de cinema**
Achados arqueológicos mostram que a história da pipoca começou muito antes do cinema.

09 **O abacaxi que era sinal de riqueza**
Na Europa do século XVIII, o abacaxi virou símbolo de luxo e poder.

10 **A comida enlatada chegou primeiro**
A lata de conserva foi patenteada em 1810; ferramentas próprias para abri-la vieram depois.

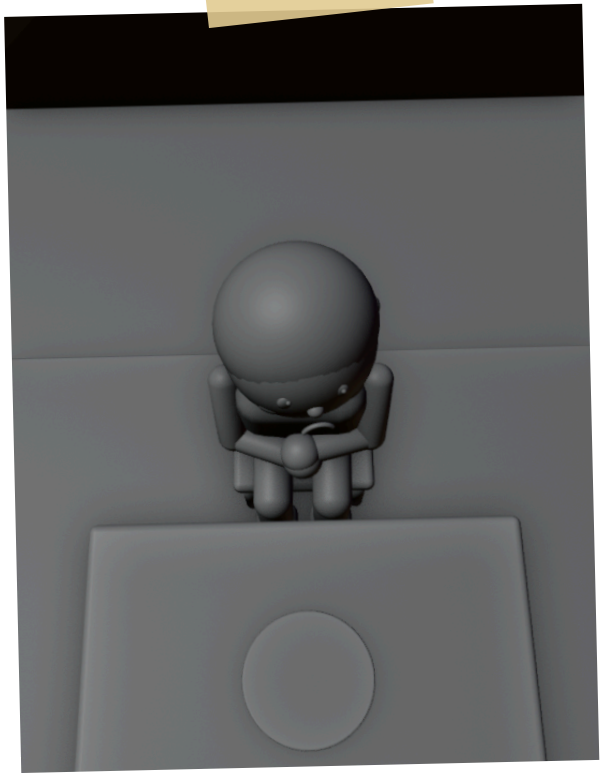
Fontes: 01 Federal Register (EUA, 1943) e Smithsonian · 02 Minnesota Historical Society · 03 Wikipedia, "Pasta", e National Geographic · 04 Smithsonian e ScienceNorway · 05 Wikipedia, "Edmond Albius" · 06 FAO · 07 Wikipedia, "Vanilla ice cream" · 08 USDA · 09 Botanic Gardens of Sydney · 10 Museo del Pomodoro.

OFICINA ANIMADA · BANCADA DE ESTÚDIO

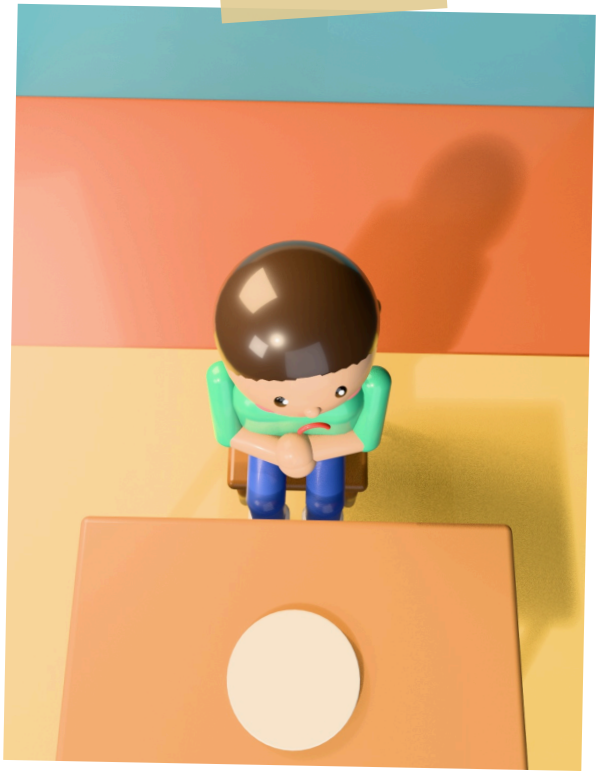
UMA CENA DA NOSSA BANCADA

Da forma ao clima.

O mesmo personagem, mesa e câmera. Cores, luz e materiais mudam a leitura da cena.



ANTES · CENA BRANCA
Geometria do nosso projeto, sem os materiais de cor.



DEPOIS · QUADRO DO VÍDEO
Materiais, luz e profundidade na cena final.

A história aparece até no jeito de olhar.

O que você vê mudar

O boneco ganha cor e brilho. A mesa se separa do chão. A sombra ajuda a perceber o espaço. A câmera conduz o olhar até o personagem.

Antes reconstruído em 16/11/2026 a partir da cena do vídeo, sem as cores, no programa de 3D. Não é uma captura histórica de uma etapa de produção. Depois: quadro 43 do nosso vídeo-modelo, sem elementos de tela.

E-book · R$ 47

Seu primeiro episódio 3D com IA

O mapa mostra o caminho. O e-book reúne o passo a passo completo, com os prompts essenciais para conversar com a sua IA.

Do boneco ao vídeo inteiro.

Comece pelo seu primeiro boneco. Depois, avance por roteiro com fontes, voz, cenário, câmera, legendas e vídeo vertical.

Você usa a sua IA e um programa de 3D gratuito. Pode gravar a própria voz; serviços de voz pagos são uma opção à parte.

Um episódio seu. Uma etapa de cada vez.

Conheça o e-book e confira a disponibilidade:

oficinaanimada.com.br

O pacote opcional de prompts prontos custa R$ 15 e traz variações de pedidos. Os pedidos essenciais do método fazem parte do e-book de R$ 47.

As imagens são da nossa produção. Seu resultado depende da história, dos ajustes e do equipamento usado.

OFICINA ANIMADA · BANCADA DE ESTÚDIO