AI É NÓS!

MÓDULO 5 |
CRIAÇÃO DE VÍDEO COM IAS GENERATIVAS E SOFTWARES LIVRES



FICHA TÉCNICA

Instrutor/conteudista:
Nelson Rodrigues Pombo Jr.

Coordenação pedagógica:
Fernanda Carvalho

Design instrucional:
Raphael Ferreira

Projeto gráfico e diagramação:
Fernanda Carvalho e Julia Lecchi



MODULO 5

1 - Introdução....4

2 - Um breve histórico das IAs no mundo dos vídeos....4

3 - As artes do vídeo....5

4 - Pesquisa artística....6

5 - Linguagem audiovisual....7

6 - Modelos de IAs para vídeo....9
6.1 Funções (tasks)....10
6.2 Parâmetros....11

7 - Engenharia de prompts....12
7.1 Prompts postivos....14
7.2 Prompts negativos....14
7.3 Gerador de prompts....14

8 - Produzindo conteúdo audiovisual com IAs generativas....15
8.1 Formatos de arquivos de vídeo....17

REFERÊNCIAS....18

MÓDULO 5

Competência:

Utilizar de maneira contextualizada os fundamentos da criação de vídeos generativos com IAs por meio de softwares livres.

Resultados de aprendizagem:

Aplicar de forma demonstrativa os fundamentos da criação de vídeos generativos com IAs por meio de softwares livres, de modo crítico e propositivo.

AULA 1

VIDEOAULAS DISPONÍVEIS NA ABA "MÓDULO 5 - AULA 1"

1 - Introdução

Neste módulo, abordaremos ferramentas de IAs Generativas e softwares livres para a geração de vídeos artísticos, mas, além disso o pensamento crítico será nosso eixo fundamental. Como as ferramentas tecnológicas podem servir à expressão de nossas narrativas e identidades? Neste curso, a IA é o nosso objeto de estudo, mas a pergunta fundamental permanece: de que forma essa tecnologia impacta nossa capacidade de criar e, mais importante, quem controla as narrativas que ela ajuda a gerar? Com base no pensamento de Paulo Freire (1996), que nos ensina a ler o mundo para além das palavras, convido vocês a "ler" a IA não como uma caixa-preta mágica, mas como um sistema criado por pessoas e empresas, com seus próprios interesses e vieses. "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". Aqui, nossa "produção" será audiovisual, mas também será crítica. A geração de vídeos por IA, que, como aponta Ivana Bentes, remixa o imenso arquivo cultural existente, levanta questões éticas centrais sobre direitos autorais e a reprodução de preconceitos sociais.

Para trabalharmos de forma crítica, traçaremos um breve panorama da história das IAs na linguagem do vídeo e veremos os princípios básicos para a compreensão do seu funcionamento. Exploraremos o trabalho criativo com colaboração das IAs generativas e aboradaremos ferramentas livres, e modelos open source a fim de conquistar soberania e privacidade no fazer.

2 - Um breve histórico das IAs no mundo dos vídeos

A história da IA generativa de vídeo começa com a tecnologia de geração de imagens. Os primeiros modelos, como as GANs (Redes Adversariais Generativas), eram excelentes para criar fotos rea-

listas, mas esbarravam no obstáculo fundamental para vídeos: a **consistência temporal**. A notável exceção foi sua eficácia nos **deepfakes** (troca de rostos), uma tarefa mais controlada que não exigia a criação de um mundo coerente do zero. Fora dessa aplicação específica, a incapacidade da IA de manter a coerência de objetos e cenários entre os quadros gerava vídeos curtos e instáveis, marcados por uma deformação visual constante conhecida como flickering.

A solução para a inconsistência veio com arquiteturas mais sofisticadas, como os modelos de difusão e os Transformers. Projetados especificamente para compreender sequências e contexto temporal, esses modelos permitem que a IA gere quadros que evoluem de forma lógica e coerente. Esse avanço tecnológico possibilitou ferramentas como o Gen-2 da Runway e, mais notavelmente, o Sora da OpenAI, que estabeleceu um novo padrão de qualidade com vídeos longos, estáveis e com uma física de mundo surpreendentemente realista. Contudo, esse salto qualitativo impôs um novo desafio: o gargalo de processamento. A criação de vídeos de alta fidelidade demanda um poder computacional extremo, tornando o custo e o acesso em larga escala as principais barreiras atuais da tecnologia.

3 - As artes do vídeo

Desde a sua popularização, o vídeo transcendeu a função de mero registro para se tornar um dos campos mais dinâmicos e versáteis da expressão artística. Utilizando a imagem em movimento como matéria-prima, artistas exploram diferentes formatos para construir narrativas, investigar a própria tecnologia ou criar experiências imersivas. Embora compartilhem a mesma base técnica, cada vertente das artes do vídeo possui linguagens, circuitos e propósitos radicalmente distintos.

Figura 1 - Projeção mapeada



Fonte: do autor - imagem gerada por IA

- **Cinema -** Utiliza a linguagem audiovisual para construir narrativas complexas e de grande apelo popular.
- **Videoarte -**Subverte as convenções tradicionais em favor da exploração conceitual e estética do próprio meio, como na obra pioneira “TV Buddh” de Nam June Paik.
- **Videoinstalação -** Expande o vídeo para o espaço tridimensional, criando ambientes imersivos onde o espectador interage com a obra, como na projeção dupla de “The Crossing” de Bill Viola.

- **Videoclipe -** Combina som e imagem de forma criativa para promover uma música, muitas vezes atingindo o status de curta-metragem artístico, como no icônico “Thriller” de Michael Jackson.
- **Videomapping -** No videomapping, a “linguagem do vídeo” refere-se à maneira como os elementos visuais e sonoros são projetados para criar uma narrativa ou experiência imersiva em superfícies não convencionais. É uma fusão de técnicas cinematográficas e design espacial.
- **Documentário -** Emprega a imagem em movimento para registrar e interpretar a realidade com um ponto de vista autoral, como no ensaio visual e sonoro de Godfrey Reggio em “Koyaanisqatsi”.

Figura 2 - Videoinstalações



Fonte: do autor - imagem gerada por IA

4 - Pesquisa artística

O artista criador, deve agir como agentes críticos e transformadores. A Inteligência Artificial generativa não é uma força neutra; ela está moldando o futuro da arte, da cultura e da comunicação.

Dominar essas ferramentas significa também compreender suas implicações éticas. Significa questionar quem se beneficia com elas, como os dados são governados e qual o nosso papel em garantir que essa revolução tecnológica caminhe para um futuro mais justo, diverso e criativo. A jornada criativa com a IA é contínua, e cada projeto é uma oportunidade não apenas para explorar novas fronteiras estéticas, mas para afirmar nossa responsabilidade ética no mundo digital.

A pesquisa artística com IA não busca apenas criar imagens belas ou impactantes; ela busca usar essas imagens para dizer algo sobre o mundo que essa IA está criando.

Em resumo, a pesquisa artística no contexto da IA generativa transforma o ofício do artista. Ele deixa de ser apenas um criador de formas para se tornar um pesquisador crítico de sistemas, cujo ateliê é tanto um laboratório estético quanto um campo de investigação ética e social. A obra de

arte se torna a publicação visível dessa pesquisa complexa e fundamental para o nosso tempo.

A pesquisa está na arte de criar prompts, de misturar imagens, de forçar a IA a sair de sua zona de conforto e gerar resultados inesperados e poéticos. O artista não é um mero operador; ele é um “domador” que aprende os segredos e as manhas da ferramenta para dobrá-la à sua visão.

5 - Linguagem audiovisual

A linguagem audiovisual é o sistema de comunicação que constrói significados e emoções através da articulação entre elementos de imagem em movimento e som. Mais do que apenas registrar a realidade, essa linguagem utiliza um conjunto de códigos e técnicas para criar narrativas, atmosferas e discursos. Cada escolha, da forma como uma cena é enquadrada até a música que a acompanha, é um ato intencional que compõe a mensagem final da obra.

Confira os principais elementos da linguagem audiovisual:

- **Plano -** É a unidade básica do vídeo, definindo o que o espectador vê e a que distância. A escolha do plano direciona a atenção e estabelece a relação emocional com a cena. Os mais comuns são o **plano geral**, que mostra todo o cenário e contextualiza a ação; o **plano médio**, que enquadra os personagens da cintura para cima, ideal para diálogos; e o **close-up** (Primeiro Plano), que foca no rosto para revelar emoções e reações íntimas.

Figura 3 - Planos do audiovisual



Fonte: do autor - imagem gerada por IA

- **Ângulo -** Refere-se ao posicionamento vertical da câmera em relação ao que está sendo filmado, alterando a percepção do espectador. O **ângulo normal,** na altura dos olhos, cria uma visão neutra e realista. O **contra-plongée** (ângulo baixo/low camera), filmando de baixo para cima, engrandece o personagem, transmitindo poder e superioridade. Já o **plongée** (ângulo alto/high camera), de cima para baixo, diminui o personagem, sugerindo fragilidade ou opressão.

Figura 4 - Ângulos do audiovisual



Fonte: do autor - imagem gerada por IA

- **Movimento de Câmera -** A câmera pode se mover para adicionar dinamismo, seguir personagens ou revelar informações gradualmente. A **panorâmica** é o movimento de rotação da câmera em seu próprio eixo (horizontal ou vertical), usada para mostrar um cenário. O **travelling** é o deslocamento físico da câmera, que pode seguir um personagem ou se mover por um ambiente. O **zoom** *a*proxima ou afasta do assunto em cena**.** O uso da **câmera na mão** cria uma sensação de urgência e realismo, como em documentários ou cenas de ação.
- **Montagem (edição) -** É a "escrita" do filme, o processo de selecionar, combinar e ordenar os planos para construir o ritmo e o sentido da narrativa. Um corte seco cria uma transição direta e rápida. Uma **fusão** (dissolve) sobrepõe duas imagens, geralmente para indicar passagem de tempo. A **montagem paralela**, ou cross-cutting, intercala cenas que acontecem ao mesmo tempo em lugares diferentes, gerando suspense e conectando histórias.
- **Design de som (Sound design) -** Esta é a disciplina que cria todo o universo sonoro do filme. O trabalho é dividido em camadas que são mixadas no final para criar a experiência auditiva.
- **luminação -** A luz é usada para esculpir o espaço, criar atmosferas e direcionar o olhar. Uma iluminação de **alto contraste** (low key), com muitas sombras, é comum em filmes de suspense e noir para criar mistério. Já uma iluminação de **baixo contraste** (high key), clara e com poucas sombras, é típica de comédias e musicais, transmitindo otimismo e leveza.
- **Color Grading (Colorização / Gradação de cor) -** Este é o tratamento de cor realizado pelo colorista, em diálogo com o diretor de fotografia. O processo ocorre em duas fases: primeiro, a **correção de cor**, uma etapa técnica para balancear contraste e exposição, garantindo consistência visual. Em seguida, vem a **color grading**, a etapa criativa onde se aplica um "look" ou estilo, manipulando paletas de cores para criar uma atmosfera, evocar emoções e dar uma identidade visual única à obra.

VIDEOAULAS DISPONÍVEIS
NA ABA ”MÓDULO 5 - AULA 2”

6 - Modelos de IAs para vídeo

O ecossistema de IA generativa é hoje um campo de batalha entre duas filosofias: o código aberto (open source) e os sistemas proprietários.

Figura 5 - Ecossistemas aberto x jardins murados



Fonte: do autor - imagem gerada por IA

Modelos open source (Stable Diffusion, Kling, Wan) - promovem a transparência, a colaboração e a democratização. Permitem que a comunidade inspecione o código, identifique vieses e constrúa suas próprias ferramentas. Eles nos dão maior controle sobre nossos dados e processos.

Uma ferramenta poderosa é a interface **ComfyUI** que permite rodar diversos modelos de IAs de vídeo simultaneamente e com blocos interconectados que cumprem o fluxo de trabalho escolhido pelo usuário. Caso você tenha uma máquina que suporte, recomendamos seu uso, caso não, você pode usar a computação em nuvem, como em plataformas como a Runpod e Nordy.ai.

Modelos Proprietários (Veo, Sora, Runway, Pika) - funcionam como “jardins murados”. Oferecem conveniência, mas a um custo, a falta de transparência sobre como os modelos são treinados e como nossos dados são utilizados. Ao usar essas plataformas, estamos, em muitos casos, alimentando e aprimorando os sistemas dessas corporações.

A escolha de uma ferramenta não é apenas técnica, é também política. Optar por soluções de código aberto, sempre que possível, é um ato de fortalecimento da comunidade e de defesa da soberania digital.

Abaixo estão listados os links de plataformas de IAs open source, na qual você poderá testar ferramentas e produzir seus vídeos com créditos de IAs gratuitos nos planos gratuitos.

Também disponibilizamos o link do ComfyUI, caso você tenha uma máquina com uma configuração robusta e no mínimo 16GB disponíveis em uma placa de vídeo dedicada. Caso você não tenha um computador com esta configuração, você poderá rodar na nuvem. A plataforma Nordy disponibiliza créditos gratuitos para teste e se desejar você poderá comprar créditos de IA parar realizar suas gerações.

Por fim disponibilizamos os links para testar as plataformas proprietárias Google VEO e Runway, que disponibilizam cotas gratuitas para geração de vídeos.

LINKS ÚTEIS

Hunyan - https://github.com/Tencent-Hunyuan/HunyuanVideo
Wan - https://wan.video/
Wan (teste no Huggin Face Spaces) - https://huggingface.co/spaces/Wan-AI/Wan-2.2-5B
LTX (teste no Huggin Face Spaces) - https://huggingface.co/spaces/Lightricks/ltx-video-distilled

ComfyUI - https://www.comfy.org/

Nordy
Wan text-to-video + ComfyUI - https://nordy.ai/workflows/689593226aeb446a6d9fc9fb
Wan image-to-video + ComfyUI - https://nordy.ai/workflows/6895368512f06da6674c74b4

Google Veo 2 (No Google AI Studio) - https://aistudio.google.com/prompts/new_video
Google Veo 3 (No Google Lab) - https://labs.google/flow
Google Veo 3 (No Google Gemini) - https://gemini.google.com/
Runway - https://runwayml.com/

6.1 Funções (tasks)

Confira as principais funções (tasks) dos modelos de IAs pra vídeo:

Exploraremos a aplicação prática dos modelos de IA na geração de vídeo com Inteligência Artificial. O objetivo é que você experimente a criação de prompts e a utilização de diferentes tipos de modelos generativos: texto-para-vídeo, imagem-para-vídeo e áudio-para-vídeo. A prática é fundamental para entender as capacidades e as nuances de cada ferramenta.

- **Modelos de Texto-para-Vídeo (Text-to-Video) -** Os modelos de texto-para-vídeo permitem gerar clipes de vídeo a partir de descrições textuais. A qualidade do vídeo gerado depende diretamente da clareza, detalhe e criatividade do prompt. Pense no prompt como um roteiro conciso .

- **Modelos de Imagem-para-Vídeo (Image-to-Video) -** Os modelos de imagem-para-vídeo pegam uma imagem estática como base e a animam, adicionando movimento, efeitos ou transformações. Você pode fornecer um prompt adicional para guiar a animação.
- **Geradores de efeitos sonoros (Text-to-Audio) -** Chamados de Text-to-audio (um termo mais geral para qualquer áudio gerado por texto), esses modelos criam sons específicos que você descreve, como o barulho de chuva, um trovão ou o som de uma porta fechando. São ideais para criar efeitos sonoros em jogos, filmes, animações ou para adicionar sons interessantes em podcasts e outras produções de áudio (veja mais mo módulo 4 do curso).
- **Modelos de Áudio-para-Vídeo (Audio-to-Video) -** Modelos de áudio-para-vídeo geram ou sincronizam elementos visuais com base em um arquivo de áudio. Isso pode incluir a criação de visualizadores de música, sincronização labial para avatares falantes, ou a geração de cenas que correspondam ao ritmo e ao tom de uma trilha sonora.

6.2 Parâmetros

Os parâmetros em IAs de vídeo são os comandos e ajustes que você utiliza para guiar a inteligência artificial na criação de um clipe. Eles funcionam como as “instruções da receita” , dizendo à IA não apenas o que criar (o conteúdo), mas também como criar (o estilo, o movimento e os detalhes técnicos). Dominá-los é a chave para transformar uma ideia em um resultado visualmente impactante.

Principais parâmetros de IAs de vídeo:

- **Prompt de Texto (Text Prompt) -** É a instrução principal e mais importante. Trata-se de uma descrição detalhada da cena que você deseja criar, incluindo o sujeito (quem ou o quê), a ação (o que está acontecendo) e o estilo (a aparência visual, como “estilo Ghibli”, “fotorrealista”, “cyberpunk”).
- **Imagem de Referência (Image Prompt) -** Em vez de ou junto com o texto, você pode fornecer uma imagem. A IA usará essa imagem como ponto de partida para definir a composição, o estilo visual ou até mesmo a aparência de um personagem no vídeo gerado.
- **Vídeo de Referência (Video Prompt) - A**lgumas IAs permitem usar um vídeo como base. Isso é útil para aplicar um estilo a um vídeo existente (style transfer) ou para guiar o tipo de movimento e a estrutura da cena que você deseja no resultado final.
- **Prompt Negativo (Negative prompt)** - É uma lista de palavras-chave do que você não quer ver no seu vídeo. É extremamente útil para refinar a imagem, removendo elementos indesejados como “texto”, “desenho animado”, “mãos deformadas” ou “baixa qualidade”
- **Duração -** É o tamanho do vídeo. Define o tempo exato (em segundos).
- **CFG Scale (Guidance Scale) -** É o nível de obediência da IA.Controla o quanto a IA deve seguir seu prompt. Valor alto para rigidez; valor baixo para mais criatividade.
- **Aspect Ratio (Proporção da Tela) - D**efine o formato do vídeo. Os mais comuns são 16:9 (widescreen, para YouTube), 9:16 (vertical, para TikTok/Reels) e 1:1 (quadrado, para Instagram).
- **FPS (Frames Por Segundo) -** Define a fluidez do vídeo. Valores mais altos, como 24 ou 30 FPS, resultam em um movimento mais suave e cinematográfico, enquanto valores mais baixos podem criar um efeito de stop-motion ou de vídeo mais “seco”.
- **Seed -** É o Código de reprodução. Um número que, se repetido com os mesmos comandos, garante que o resultado será exatamente o mesmo. Essencial para refinar uma música que você gostou.

- **Câmera -** Permite que você dirija a “câmera virtual”. É possível especificar movimentos como pan (movimento horizontal), tilt (movimento vertical), zoom in/out (aproximação/afastamento) e definir o ângulo da câmera (visão de baixo, de cima, etc.).
- **Passos de Geração (Generation Steps) -** É o esforço de refinamento da IA. Controla o número de etapas para aprimorar o áudio. Mais passos significam um som mais polido e detalhado, embora demore mais.

7 - Engenharia de prompts

A engenharia de prompts é o nosso meio de diálogo com a IA. É onde nossa intenção criativa se traduz em instrução. No entanto, essa “conversa” não é neutra. A forma como formulamos nossos pedidos pode ter consequências éticas diretas.

De acordo com Araújo e Junqueira (2025), analisando sobre a produção artística e musical, podemos ter a mesma abordagem com outros tipos de criação, pois

> quando tratamos do papel da IA generativa nas práticas artísticas juvenis, estamos focando em como os jovens articulam a IA generativa nos processos de apropriação, criação e produção artístico-musical, que vão desde a aprendizagem de um vocal extraído de uma música com ajuda da IA, perpassando pela criação de imagens a partir de prompts de comando em texto, até de vídeos. Em todos esses processos, a IA é coadjuvante em facilitar e tornar mais produtivas as práticas juvenis em questão (Araújo;Junqueira, 2025, s/p).

Ao criar um prompt, não estamos apenas descrevendo uma imagem; estamos fazendo escolhas. A decisão de incluir ou omitir certas palavras, de descrever personagens de uma determinada maneira ou de situar uma cena em um contexto específico, reflete nossa própria visão de mundo. É nossa responsabilidade, como criadores, usar essa ferramenta para construir representações justas e plurais.

Nesse sentido é importante entender a responsabilidade do criador diante do cenário que é da inteligência artificial.
Cada vídeo, texto ou imagem que geramos com IA nos coloca em uma posição de poder e responsabilidade.

É imperativo refletir sobre:

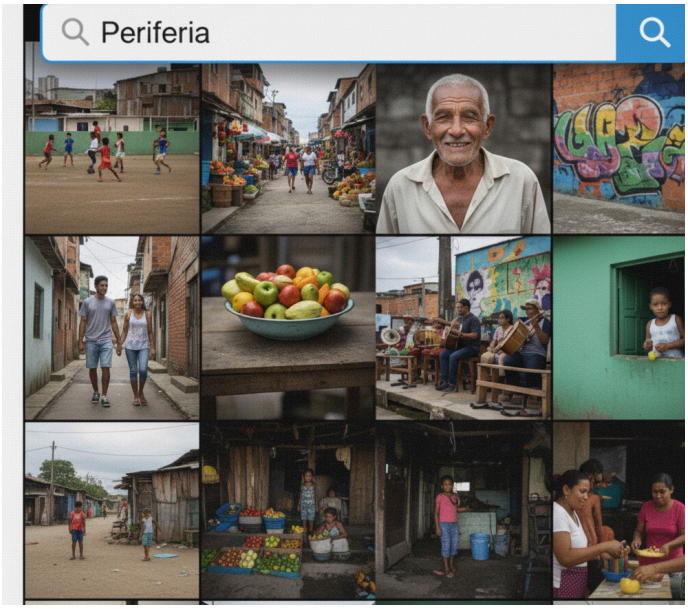
Originalidade vs. Curadoria - Qual é o nosso papel? Somos autores ou curadores de conteúdo gerado? A autoria reside na visão, nas escolhas e na intervenção humana que molda o processo. A IA é a ferramenta; a responsabilidade ética e criativa é nossa.

Uso Malicioso e Desinformação - A capacidade da IA de gerar conteúdo realista levanta a preocupação com os deepfakes, notícias falsas, enviezadas e a disseminação de desinformação.

Não que sejamos neutros, longe disso, mas é necessário não reforçar preconceitos inerentes da sociedade. A educação sobre o uso ético e responsável da IA é essencial para promover um am-

biente digital saudável. Ao criar, devemos nos comprometer com a verdade e a autenticidade. Reflita sobre isso.

Figura 6: Busca de imagens de periferia



Fonte: do autor - imagem gerada por IA

Figura 7: Refinamento de prompt: Cultura vibrante na periferia



Fonte: do autor - imagem gerada por IA

As imagens acima mostram a palavra “Periferia” sendo digitada, e a IA gera imagens clichês de pobreza e abandono. Em seguida, o prompt é refinado para “Cultura vibrante na periferia, artistas

de rua, afrofuturismo", e as imagens se transformam em cenas de potência, criatividade e alegria. A animação ilustra como a intencionalidade no prompt pode guiar a IA para longe dos estereótipos

7.1 Prompts postivos



Para criar um prompt de vídeo eficaz, é fundamental estruturá-lo como um roteiro conciso, detalhando os elementos essenciais da cena. Isso exige descrever claramente o **assunto principal** (personagem ou objeto), a **ação** que ocorre, o **ambiente**, o **estilo visual** desejado (como cinematográfico ou animação), e as características de **iluminação** e **cor** que definem a atmosfera.

A elaboração de um bom prompt é um processo que combina criatividade com precisão, exigindo que o usuário seja específico, utilize **palavras-chave** fortes para guiar o tom, e **refine** o comando gradualmente com base nos resultados, transformando a comunicação com a IA em uma habilidade essencial.

Para aumentar o impacto visual, utilize palavras-chave de qualidade como: **cinematográfico, fotorrealista, 8K, detalhes intrincados, iluminação dramática e profundidade de campo**.

7.2 Prompts negativos

Como já vimos nos demais módulos, prompts negativos são instruções textuais que informam ao modelo de IA o que ele deve excluir ou evitar durante o processo de geração de conteúdo. Atuando como um filtro essencial, os prompts negativos aprimoram a geração de imagens por IA ao refinar a qualidade, controlar o estilo e aumentar a eficiência do processo, simplesmente ao direcionar a inteligência artificial para longe de resultados indesejados.

Para utilizar prompts negativos de forma eficaz, é essencial criar listas específicas e detalhadas do que deve ser evitado, ajustando-as continuamente através da experimentação para se adaptar às particularidades de cada modelo de IA.

Confira alguns exemplos de palavras chave para prompts negativos: **low quality, blurry, deformed, bad anatomy, watermark, text, signature, cropped, out of frame, noise, grainy.**

7.3 Gerador de prompts

Confira o gerador de prompts que criamos para que você possa experimentar suas ideias.

Acesse pelo link: https://chat.qwen.ai/s/deploy/bca9168f-57b1-4cdc-ac73-1fd9cc210117

DICA

Você também pode criar seu próprio gerador de prompts na LLM aberta Qwen. Basta abrir um novo chat, selecionar o modelo “Qwen-3-coder” e digitar seu prompt com o que você deseja acrescentar no seu gerador de prompts. Ela faz todo o trabalho e se algo não estiver correto é só você digitar que a IA corrige. Chegou no ponto que você deseja? Agora é só clicar no botão implementar e o Qwen disponibiliza um link pra você utilizar seu gerador de prompts personalizado.



8 - Produzindo conteúdo audiovisual com IAs generativas



A ascensão das IAs generativas está redefinindo radicalmente o fluxo de trabalho da produção audiovisual, transformando cada etapa do processo. A tradicional captação de imagens com câmeras agora compete com a geração de cenas inteiras a partir de comandos de texto, enquanto o roteiro pode se desdobrar em argumentos mais flexíveis que guiam a máquina. Ferramentas como o storyboard são aceleradas, permitindo a visualização instantânea de planos complexos. Na pós-produção, a edição ganha novas possibilidades de transição e sequenciamento, e a finalização é otimizada com ferramentas inteligentes, fundindo criação e execução de maneiras inéditas.

Pré-Produção (planejamento e concepção)

Nesta etapa, a ideia é estruturada e visualmente planejada antes da criação efetiva. Para isso são necessários os seguintes elementos:

- **Roteiro (ou argumento) -** É a estrutura narrativa ou conceitual que serve como base para a criação, podendo ser um roteiro detalhado ou um simples argumento que, ao ser inserido na IA, se torna o guia central para a geração das cenas.
- **Storyboard -** Continua sendo a etapa de planejamento visual da obra, mas agora pode ser gerado ou prototipado de forma quase instantânea por IAs de imagem, permitindo visualizar a composição dos planos antes mesmo de criar os vídeos.

Produção (captação das imagens)

Aqui, o conceito se transforma em matéria-prima visual, com a IA atuando como a câmera, o cenário e os atores. É a hora em que o jogo acontece.

- **Captação de Imagens (geração)** - No fluxo de trabalho com IA, esta etapa deixa de ser o ato de filmar com uma câmera e passa a ser a criação de planos visuais através de prompts de texto, imagens ou vídeos em modelos generativos.

DICA

No campo da arte tudo é possível e a experimentação é sempre bem vinda. Explore possibilidades, misture imagens captadas com seu celular, com câmeras, fotos, geradores de imagens e vídeos, Explore sua criatividade.

Pós-Produção (refinamento e acabamento)

Com os clipes gerados, esta fase se concentra em montar a narrativa e dar o polimento profissional à obra. Existem IAs que oferecem soluções diretamente de sua própria plataforma e outras que podem ser usadas para funções específicas. Entra as open source as melhores opções são a **Wan, Hunyan, Seedance e Kling**. Os modelos proprietários contam com diversas plataformas como a **Sora, Runway, Google Flow** entre outras que trazem custos mais expressivos e todas as questões envolvidas ao modelo fechado.

- **Edição (Montagem) -** Nesta fase, os clipes gerados pela IA são sequenciados e ordenados para construir o ritmo e a narrativa final, um processo que também pode ser assistido por IAs para criar transições ou sugerir cortes.
- **Finalização -** Corresponde ao acabamento técnico e artístico do projeto, onde ferramentas de IA são cada vez mais usadas para aprimorar tarefas como a colorização (color grading), o design de som (sound design) e a melhoria da resolução (upscaling).

LINKS ÚTEIS

Upscaler gratuito para usar online - Tensor Pix
https://app.tensorpix.ai/videos
Upscaler gratuito para usar via APP - Capcut
https://www.capcut.com/pt-br/tools/ai-video-upscaler
Upscaler open source para rodar localmente no computador - Video 2x
https://github.com/k4yt3x/video2x

Editor de vídeos gratuito para desktops e smartphones - VN Editor
https://www.vlognow.me/

8.1 Formatos de arquivos de vídeo

Cada formato de arquivo de vídeo, como MP4, MOV ou MKV, funciona como um contêiner específico para imagem e som, e a escolha correta é o que garante que seu projeto será visualizado corretamente em qualquer tela.

Confira mais detalhes sobre cada um os formatos na lista abaixo:

MP4 - O formato mais universal e compatível, ideal para web, redes sociais e streaming por seu ótimo equilíbrio entre qualidade e tamanho de arquivo.
MOV - Padrão da Apple, comum em edição profissional (Final Cut, Premiere Pro), pois suporta vídeos de altíssima qualidade e transparência (canal alfa).
MKV - Um contêiner flexível e de código aberto, popular para filmes e séries em alta definição, pois consegue agrupar múltiplas faixas de áudio e legenda em um único arquivo.

Assista aos vídeos das aulas para conferir na prática como gerar e finalizar suas obras, utilizando de conhecimentos técnicos e pensamento crítico para promover o potencial transformador das artes.

Boas produções!

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Jose Magnaldo Moura; JUNQUEIRA, Eduardo Santos. MULTILETRAMENTOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS JUVENIS: uma análise sobre a produção de vídeos remix. Revista Interinstitucional Artes de Educar, [S.L.], v. 11, n. 1, p. 99-118, 10 fev. 2025. Universidade de Estado do Rio de Janeiro. http://dx.doi.org/10.12957/riae.2024.86225.

“The Illustrated Transformer” por Jay Alammar: Um artigo visual que ajuda a entender, de forma mais intuitiva, como funcionam os modelos de linguagem que são a base de muitas IAs generativas.

BENTES, Ivana. Mídia-Arte: estéticas da comunicação e modelos teóricos. In: Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/59581618554487303376021132904259551034.pdf. Acesso em: 9 ago. 2025.

BENTES, Ivana. Economia narrativa: do midiativismo aos influenciadores digitais. In: Interfaces do Midiativismo: do conceito à prática. 2018. Disponível em: https://interfacesdomidiativismo.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/06/artigo-8.pdf. Acesso em: 9 ago. 2025

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SARZI-RIBEIRO, R. A. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, ARTE E TECNOLOGIA: VISUALIDADES, AUDIOVISUALIDADES E SONORIDADES. Publicações, 2023. Disponível em: https://www.editorapublicar.com.br/ojs/index.php/publicacoes/article/view/797. Acesso em: 9 ago. 2025.

DUARTE,Roberto Dias. Guia Prático para Engenharia de Prompts em IA Generativa de Imagens. Disponível em: https://www.robertodiasduarte.com.br/guia-pratico-para-engenharia-de-prompts-em-ia-generativa-de-imagens/. Acesso em: 9 ago. 2025.

APOIO:

ASSIMPO

DISTÓPICA

REALIZAÇÃO:

PROJETO REALIZADO PELA SOCIEDADE CIVIL COM RECURSOS ORIUNDOS DA POLÍTICA DE FOMENTO À CULTURA MUNICIPAL

INCENTIVO:

LMIC
LEI MUNICIPAL DE INCENTIVO À CULTURA

BELO HORIZONTE
PREFEITURA

PROJETO 0272/2024 - Este projeto é realizado com recursos da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte