



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Fique com o hero. Passe para nós as sessenta **por trás dele.**

Como um time interno de marca usa um estúdio externo no pico de um lançamento: o que manter, o que repassar, um pacote com preços e as frases que decidem se o resultado casa com o seu look.

COMECE AQUI

O pico chega antes da ajuda

Um estúdio interno é dimensionado para o mês comum. Aí chega um lançamento: produtos novos, todas as cores, cenas lifestyle, arquivos para o site e para os parceiros de varejo, tudo para a mesma data. O time não precisa de um novo diretor de arte. Precisa de mais mãos por trás do que já tem.

Os times costumam errar de dois jeitos. Procuram ajuda só quando o pico já começou, e a primeira semana vai explicar o look para quem nunca o viu. Ou repassam a parte errada: a imagem hero que mais importa vai para o estúdio externo, enquanto o próprio time passa o lançamento fazendo os packshots e as cores, que são justamente o mais fácil de repassar. Os dois erros custam dinheiro, e o segundo custa o melhor trabalho da marca.

O QUE O SEU TIME MANTÉM

O QUE REPASSAR A UM ESTÚDIO

01	A direção de arte e a imagem hero	A linha por trás dela: ângulos, cores, detalhes, frames lifestyle.
02	O look, como o seu time o define	Um render finalizado e dentro da marca para servir de referência, e o arquivo de cena, se houver.
03	A aprovação final, na sua ferramenta de revisão	Rascunhos entregues nessa ferramenta, com a sua nomenclatura e nos seus tamanhos.
04	O manual da marca	As páginas que valem para imagens de produto, e as regras que nunca se dobram.

Integre o estúdio entre picos, não durante um.

A ajuda externa mais cara é a encontrada às pressas. Um job pequeno num mês tranquilo ensina o seu look a um estúdio, e o próximo lançamento começa no primeiro dia, não na segunda semana.



Render de produção da Maverick Frame.

O PACOTE DE PICO

Um pico de lançamento, orçado linha por linha

Um composto do excedente de lançamento que times internos nos repassam: seis produtos novos, sessenta imagens e um arquivo 3D de cada, orçado pela nossa tabela publicada de \$45 por hora. O seu time fica com as fotos hero. A linha 01 é paga uma vez e serve para todos os lançamentos seguintes.

ITEM	BASE	A \$45 POR HORA
01 Casamento de estilo: um render seu refeito com a sua luz, lente e cor	12 h, uma vez	\$540
02 Modelos a partir do seu CAD, seis produtos	6 x 8 h	\$2.160
03 Packshots no seu fundo, três ângulos cada	18 x 3 h	\$2.430
04 Cores, duas por produto, frente e três quartos	24 x 0,5 h	\$540
05 Frames lifestyle nos ambientes da sua marca	6 x 10 h	\$2.700
06 Close-ups de detalhe: materiais, fechos, texturas	12 x 2 h	\$1.080
07 Arquivos 3D para web e visualizadores AR, GLB e USDZ	6 x 3 h	\$810
08 Entrega na sua especificação: nomes, tamanhos, perfil de cor	8 h	\$360
Casamento de estilo, linha 01, pago uma vez		\$540
Produção do lançamento, linhas 02-08, 224 horas		\$10.080

O pico do lançamento, 236 horas a \$45 \$10.620

As mesmas 236 horas numa assinatura a partir de \$35 a partir de \$8.260

Quem faz o quê. O seu time fica com as seis imagens hero. As sessenta imagens por trás delas vêm para nós.

TIPO DE IMAGEM	QUANTIDADE	QUEM FAZ
Imagens hero do lançamento	6	O seu time
Packshots, cores e close-ups	54	O estúdio, na sua especificação
Frames lifestyle	6	O estúdio, com a sua direção de arte

A linha 01 é o seguro mais barato do pacote.

Doze horas para casar um dos seus renders finalizados significam que o primeiro rascunho já parece da sua marca. Sem isso, a primeira rodada de comentários vai para o look, e não para os produtos.

ERROS

Erros do seu lado da mesa

Times internos conhecem a marca melhor que qualquer agência, e isso aparece nos briefings. O que falta é a passagem: os arquivos, as ferramentas e as regras que o time usa todo dia sem nunca pôr no papel.

O QUE OS TIMES INTERNOS ESCREVEM

O QUE ESCREVER NO LUGAR

01	“Siga o look da nossa marca”	Mande um render finalizado que vocês consideram dentro da marca, e o arquivo de cena, se existir. Refazemos esse primeiro.
02	“Manual em anexo” (o brand book inteiro)	As páginas que valem para imagem de produto: fundos, sombras, cortes, cor, o que nunca aparece.
03	“Entregar como sempre”	A especificação de arquivo: formatos, tamanhos em pixels, perfil de cor, nomes, transparência e onde subir os arquivos.
04	“O feedback vem do time”	Convide-nos para a sua ferramenta de revisão e diga qual pessoa fecha uma rodada com a aprovação dela.
05	“Vamos precisar de ajuda perto do lançamento”	Reserve as datas agora e mande um produto para um render de teste enquanto nada é urgente.
06	“O CAD vem depois, da engenharia”	Mande o que existe hoje e sinalize o que vai mudar: forma, cor, rótulo. Modelamos o estado atual e atualizamos.
07	Nada sobre arquivos-fonte	Diga se quer os modelos e as cenas de volta, e em qual software. É uma questão de escopo, não um detalhe para depois.

A sua direção de arte, as nossas horas.

Trabalhamos por trás do seu time, não ao lado dele. O seu diretor de arte define o look e aprova; respondemos a essa pessoa, na sua ferramenta, no seu cronograma, e nada leva o nosso nome.



Render de produção da Maverick Frame.

A PÁGINA ÚNICA

O que os times internos realmente nos enviam

Os times de marca cujos logos aparecem nas nossas páginas de serviço não mandam especificações de produção. Para um pico de lançamento, mandam algo parecido com isto, com o link de uma pasta, e isso basta para orçar e começar o casamento de estilo.

01	O lançamento	Produtos, número de SKUs, data de lançamento.
02	O look	Um render dentro da marca, e o arquivo de cena, se existir.
03	A divisão	O que o seu time mantém, o que nós assumimos.
04	Arquivos do produto	CAD, amostras ou códigos de acabamento, e o que é final.
05	A lista de imagens	Quantidade por tipo: packshots, cores, lifestyle.
06	A especificação	Formatos, tamanhos, perfil de cor, nomes.
07	Revisão	A sua ferramenta de revisão e quem aprova.
08	Regras da marca	As páginas de imagem do manual.
09	As datas	Primeiros rascunhos, revisão interna, lançamento.
10	Arquivos-fonte	Se quer os modelos de volta, e em qual formato.

Comece pequeno, num mês tranquilo

Um produto, um packshot, um frame lifestyle. Isso testa o look, a especificação de arquivo e o ciclo de revisão antes de qualquer urgência.

Reserve o próximo pico

Se os lançamentos seguem um calendário, uma assinatura a partir de \$35 por hora mantém capacidade reservada para as semanas que você já sabe que serão cheias.

QUANTO CUSTA

Preços de mercado e condições, para conferir qualquer orçamento

Faixas que vemos no mercado em 2026, do freelancer ao estúdio. Use-as para conferir qualquer orçamento, inclusive o nosso.

TRABALHO CONTRATADO	FREELANCER	ESTÚDIO
Imagem externa, avulsa	\$100 - 300	\$250 - 600
Imagem interna, avulsa	\$120 - 350	\$300 - 700
Pacote de 5 - 8 vistas	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animação, por minuto	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

Nossos prazos e condições de revisão padrão. É o que orçamos, a menos que o projeto precise de outra coisa, e nesse caso avisamos antes de começar.

ETAPA OU ENTREGA	PADRÃO MAVERICK FRAME
Primeiro rascunho de uma imagem	De 3 a 5 dias úteis a partir de um briefing completo
Imagens finais, pacote de 5 - 8	De 2 a 3 semanas, rascunhos incluídos
Animação de até um minuto	De 4 a 6 semanas, com storyboard e prévia primeiro
Rodadas de revisão incluídas	Duas na fase de rascunho, uma na imagem final
O que conta como rodada	Uma lista consolidada de comentários, enviada de uma vez
Entrega urgente	Metade do prazo por cerca de 40% a mais, quando a agenda permite

Tenha um estúdio definido antes que o prazo pegue fogo

Os projetos mais caros que vemos não são os de briefing fraco. São os contratados no desespero, depois que o primeiro fornecedor falhou e a data de lançamento não mudou. Avalie um ou dois estúdios enquanto nada é urgente.

Uma nota sobre equipe interna: um único artista 3D precisa de umas dez assinaturas de software, uma workstation e várias habilidades vizinhas, da modelagem e iluminação à pós-produção e ao atendimento ao cliente. Só compensa quando essa pessoa tem trabalho todos os dias. Abaixo disso, a conta favorece a terceirização por si só.

PRÓXIMO PASSO

Envie um render de que você se orgulha

Uma imagem finalizada e dentro da marca, o CAD por trás dela, a sua especificação de arquivo e o briefing de lançamento que existir, no estado em que estiver. Respondemos com escopo, preço e as perguntas que decidem o projeto, por escrito e sem ligação de vendas.

O formulário de contatomaverickframe.com/contacts/

CGI para agênciasmaverickframe.com/pt-br/solucoes/para-agencias-de-marketing/

Ou simplesmente

responda ao e-mail em que este guia chegou.

Escrito por quem lê esses briefings

Dim Kuzmenko é o fundador da Maverick Frame Studio. Os números deste guia vêm da nossa própria caixa de entrada e da nossa própria tabela de preços, não de uma pesquisa do setor.