



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Um lançamento pede 33 peças. A sessão saiu por **US\$ 27.670.**

Um produto em três variantes e 33 peças de lançamento, com preço por sessão de fotos e por um único modelo 3D, e o que vale construir uma vez e reaproveitar.

COMECE AQUI

Lançamento não é sessão. É uma lista de 33 peças.

Lançar um produto já significou fazer uma sessão de fotos. Hoje significa uma lista: packshots no template de cada varejista, imagens de lifestyle para o site e os anúncios, closes de textura e ingredientes, um giro de 360 para a página do produto e um filme curto recortado para cada canal. Contando com honestidade, um produto em três variantes chega a umas trinta peças, e a maioria é necessária antes de a produção existir.

Uma sessão de fotos cobra essa lista por diária. Cada diária exige amostras prontas, cada variante volta para baixo das luzes, e uma mudança de rótulo depois da sessão significa uma segunda sessão. Um modelo 3D cobra uma vez: o produto é construído a partir das facas ou do CAD, e cada peça depois disso é uma câmera, uma luz e um render. Essa é toda a diferença, e ela decide qual caminho sai mais barato para cada parte da lista.

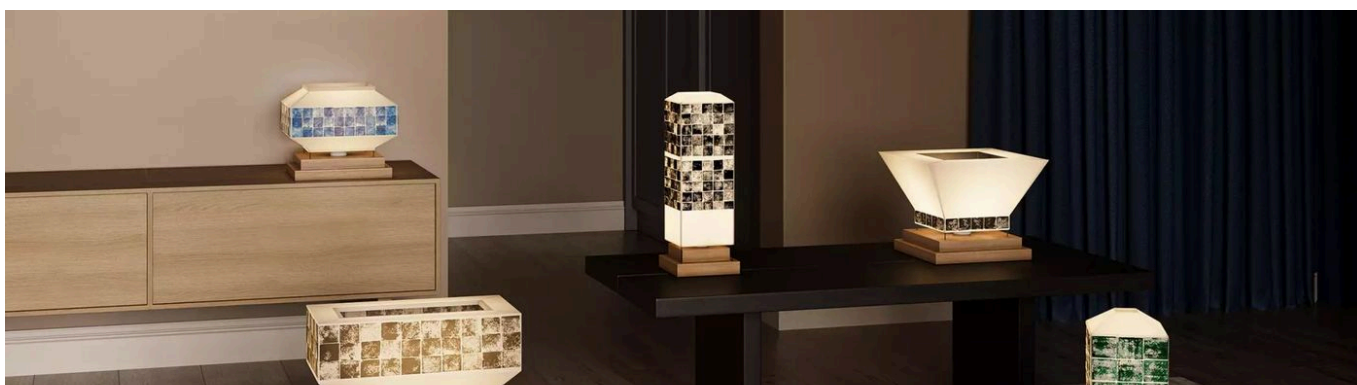
DO QUE A SESSÃO PRECISA

DO QUE UM MODELO PRECISA

01	Amostras prontas de cada variante, semanas antes do lançamento	Facas, CAD ou uma amostra, e a arte do rótulo em arquivo.
02	Uma nova montagem para cada variante e cada ângulo	Um modelo. Uma variante é uma troca de material e de rótulo nas mesmas câmeras.
03	Uma segunda sessão quando o rótulo ou a cor muda	Um novo arquivo de arte e um novo render dos quadros afetados.
04	Uma diária de equipe para o filme e uma mesa giratória para o giro	O mesmo modelo, animado. O giro e o filme compartilham a construção.

Cada diária no set é paga antes de existir uma única imagem.

Uma sessão gasta a maior parte da verba em diárias: estúdio, equipe, locação, amostras. Um modelo gasta uma vez, na construção, e cada peça seguinte custa menos que a anterior. Na página do produto, ninguém pergunta de qual caminho veio a imagem.



Render de produção da Maverick Frame.

O ORÇAMENTO

33 peças, com preço dos dois jeitos

Abaixo, um composto do lançamento de um produto em três variantes, um pote de suplemento em três sabores ou um sêrum em três tons, a valores médios de mercado nos dois caminhos. A coluna da sessão supõe um estúdio competente e uma diária de lifestyle em locação; a coluna de CGI supõe um modelo construído a partir dos arquivos da embalagem.

PEÇA	SESSÃO DE FOTOS	CGI, UM MODELO
01 Amstras para o set, ou o modelo mestre e duas variantes	US\$ 1.200	US\$ 1.500
02 18 packshots de e-commerce, seis ângulos por variante	US\$ 5.480	US\$ 2.580
03 4 cenas de lifestyle para o site e os anúncios	US\$ 6.980	US\$ 2.200
04 4 closes de textura e ingredientes	US\$ 1.880	US\$ 1.400
05 3 giros de 360 graus, um por variante	US\$ 1.350	US\$ 1.300
06 Um filme hero de 15 segundos	US\$ 6.300	US\$ 1.800
07 3 cortes por canal: 9:16, 1:1 e uma edição de 6 segundos	US\$ 1.200	US\$ 450
08 As mudanças de rótulo depois do primeiro lote	US\$ 3.280	US\$ 600
Peças entregues, em qualquer caminho		33
Custo por peça, sessão de fotos		US\$ 838
Custo por peça, um modelo		US\$ 358

O caminho da sessão de fotos **US\$ 27.670**

As mesmas 33 peças a partir de um modelo **US\$ 11.830**

COMO AS LINHAS SE FORMAM	SESSÃO DE FOTOS	CGI, UM MODELO
Packshots	2 diárias de estúdio x US\$ 2.200, tratamento 18 x US\$ 60	6 ângulos x US\$ 250, 12 renders de variante x US\$ 90
Lifestyle e textura	Diária de locação US\$ 6.500, meia diária macro US\$ 1.400, tratamento 8 x US\$ 120	4 cenas x US\$ 550, 4 closes x US\$ 350
Mudança de rótulo	Diária de refeição US\$ 2.200, tratamento 18 x US\$ 60	Troca da arte, novo render

US\$ 15.840 é a diferença, e quase toda ela são diárias.

Diárias de estúdio, uma diária de locação, uma diária de equipe e uma diária de refeição. Nenhuma delas produz uma imagem sozinha, e cada uma é reservada de novo quando uma variante ou um rótulo muda. O modelo é pago uma vez, na primeira linha.

CONSTRUA UMA VEZ

O que construir uma vez e o que isso paga

A economia do caminho em CGI vem de uma decisão: construir o produto direito uma vez, com tudo de que as peças seguintes vão precisar. Estas são as partes que valem o investimento no início, e para que cada uma é reaproveitada ao longo do lançamento e da linha.

CONSTRUA UMA VEZ	PARA QUE É REAPROVEITADO
01 O modelo mestre, com precisão de produção	Cada packshot, cena de lifestyle, giro e filme. Construa a partir das facas ou do CAD, não de fotos de um protótipo.
02 Rótulos como arte separada	Sabores, tons, tamanhos, embalagens regionais e a próxima mudança de rótulo. Cada um é uma troca de arquivo, não um novo modelo.
03 Materiais calibrados por uma amostra real	Vidro, plástico jateado, hot stamping, laminação soft touch. Calibrados uma vez contra a amostra, aprovados e fixados para a linha.
04 Um conjunto de câmeras para packshot	Os mesmos seis ângulos para cada variante e para o próximo produto, para que a grade do varejista fique consistente.
05 Um conjunto de luz para a marca	Uma luz de estúdio e uma de luz do dia. As cenas de lifestyle e o filme herdam as duas, e o lançamento se lê como uma só campanha.
06 Uma cena de lifestyle construída como cenário	Redecorada para estações, varejistas e novas variantes sem construir um novo ambiente.
07 Uma biblioteca de texturas e ingredientes	Espirais de creme, pós, cápsulas, botânicos. Reaproveitada em toda a linha e em cada filme.
08 O rig de animação	Tampas que abrem, roscas que giram, o giro completo. O filme, os cortes e o filme do próximo lançamento compartilham o rig.

1	3	33	US\$ 600
MODELO, CONSTRUÍDO UMA VEZ	VARIANTES COMO TROCAS	PEÇAS A PARTIR DELE	POR UMA MUDANÇA DE RÓTULO

Quando a sessão de fotos ainda é a escolha certa

Quando o produto é vestido ou manuseado e a pele, o cabelo ou o tecido são o ponto da imagem, ou quando o produto final já existe e nada vai mudar antes do lançamento. Muitos lançamentos misturam os dois: as pessoas vêm da sessão, o produto vem do modelo.

A PÁGINA ÚNICA

O que nos mandar para um lançamento assim

Um briefing de lançamento de produto não precisa ser uma especificação. Meia página basta para orçar e começar, quase sempre no corpo de um e-mail. Diga o que o lançamento precisa fazer e deixe o detalhe para quem constrói produtos em 3D todos os dias.

01	O produto	Uma linha, e quantas variantes: sabores, tons, tamanhos, cores.
02	Arquivos da embalagem	Facas e artes de rótulo, mesmo inacabadas. CAD também, se o produto tem um corpo e não só uma caixa.
03	Uma amostra, se existir	Mesmo de pré-produção. Ela define os materiais mais rápido do que qualquer descrição.
04	A data de lançamento	E a data em que as peças precisam chegar aos varejistas, que costuma ser semanas antes.
05	Onde vai vender	Seu próprio site, marketplaces, varejistas. Cada um tem um template de packshot; diga quais.
06	A lista de peças	Packshots, lifestyle, textura, giro, filme. Marque o que precisa; um número por linha basta.
07	O hero	A imagem ou o filme em que o lançamento se apoia.
08	O que ainda está mudando	Rótulos, alegações, cores. Diga agora; isso decide o que é construído como troca.
09	Os próximos produtos	Se a linha vai crescer. Isso decide como o modelo, as câmeras e as cenas são montados.
10	O orçamento	Um valor ou uma faixa. É o caminho mais rápido para uma lista de peças sob medida.

Mande antes de o rótulo estar final

O modelo pode começar das facas e de um rótulo provisório. A arte aprovada entra no final, então as peças do lançamento não ficam esperando a última rodada de comentários do jurídico.

Construa para a linha, não para o lançamento

Se vem um segundo produto, avise. As câmeras, as luzes e as cenas montadas para o primeiro lançamento deixam o próximo mais rápido e mais barato, e a linha fica consistente na gôndola.

Anexe o que tiver, do jeito que estiver: facas em PDF ou AI, uma exportação STEP ou CAD nativo, artes de rótulo, referências de acabamento ou Pantone e fotos de qualquer amostra. Arquivos que faltam voltam para você como pergunta, não como atraso.

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	US\$ 100 - 300	US\$ 250 - 600
Imagem interna, avulsa	US\$ 120 - 350	US\$ 300 - 700
Pacote de 5 - 8 vistas	US\$ 600 - 1.500	US\$ 1.500 - 4.000
Animação, por minuto	US\$ 1.000 - 3.000	US\$ 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

Mande a faca da embalagem, como estiver

Facas de embalagem, artes de rótulo, CAD, uma amostra ou fotos de um protótipo, do jeito que estiverem. Respondemos com uma lista de peças, um preço e as perguntas que definem os dois - por escrito, sem ligação de vendas.

O formulário de contato	maverickframe.com/contacts/
Render de produtos	maverickframe.com/pt-br/servicos/render-de-produtos/
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.