



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Doze perguntas antes que o seu filme perca o lançamento.

Faça antes de assinar um contrato de animação arquitetônica. Um estúdio que vale a pena responde às doze em um único e-mail, com datas e frames. O errado some lá pela pergunta quatro.

COMECE AQUI

Cada falha já era visível antes da assinatura

Projetos de animação arquitetônica raramente falham no trabalho de câmera. Showreel bonito todo mundo tem. Eles falham nos cinco pontos abaixo, e cada um poderia ter sido percebido no primeiro e-mail, se alguém tivesse perguntado.

O QUE PROMETERAM NA REUNIÃO DE VENDA

O QUE VOCÊ DESCOBRE NA QUINTA SEMANA

01	“A gente entrega rapidinho”	As imagens chegam tarde demais. O filme chega depois do evento de lançamento. Não sobra tempo para uma segunda edição, muito menos para os cortes curtos das redes sociais.
02	“Preço por filme, simples assim”	Cada canal pede uma imagem diferente. O loop do site, o reel vertical, o anúncio de 30 segundos e as imagens tiradas dos frames viram orçamentos novos, embora a cena já esteja pronta.
03	“Eu cuidei disso pessoalmente”	O profissional autônomo desaparece depois da entrega. O paisagismo muda, o freelancer está em outro projeto e ninguém mais consegue reabrir os caminhos de câmera para renderizar a tomada de novo.
04	“Nossa equipe 3D própria”	Agências costumam terceirizar a produção 3D. A agência repassa seus desenhos para um terceirizado que você nunca conheceu. Cada comentário no storyboard passa por duas caixas de entrada.
05	“A gente anima, as imagens vieram de outro lugar”	Fornecedores dividem o ciclo de produção. O modelo do estúdio das imagens não abre direito para animação. O prédio é refeito, e o filme e as imagens deixam de bater.

Você não está escolhendo um portfólio. Está escolhendo um processo.

As doze perguntas das próximas duas páginas testam o processo. Cada uma corresponde a uma das falhas acima, e cada uma tem uma resposta que você consegue conferir.



Render de produção da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE UM

Perguntas 1 a 6: prazo e dinheiro

Envie do jeito que estão. Você não procura entusiasmo, procura números, nomes e datas. Resposta vaga também é resposta.

PERGUNTE	UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM	DESISTA SE
1. Quando vejo o storyboard e uma primeira prévia, contando a partir de um briefing completo?	Um número de dias úteis para cada um, com uma prévia em baixa resolução dos caminhos de câmera antes de qualquer render final.	A primeira coisa que você vê é o filme pronto.
2. Em que data o filme fica pronto, e o que pode mudar essa data?	Uma data, por volta de 4 a 6 semanas para até um minuto, e o que pode atrasá-la: desenhos atrasados, storyboard alterado.	Uma data sem nenhuma condição, ou nenhuma data.
3. O que acontece se o prazo for antecipado em uma semana?	Uma opção de urgência com preço: mais ou menos metade do prazo por cerca de 40% a mais.	"A gente dá um jeito", sem preço nenhum.
4. Quanto custa uma segunda versão: reel vertical, versão de 30 segundos, imagens dos frames?	Bem menos que o filme principal, porque cena e câmeras já existem. É reenquadrar e editar, não refazer.	Cada versão cobrada como um filme novo.
5. Quantos frames vocês vão renderizar, e quanto custa uma duração maior?	A taxa e a contagem de frames, por exemplo 24 fps x 60 s = 1.440 frames, e um preço por segundo ou tomada extra.	"Mais ou menos um minuto", sem taxa de frames.
6. Quantas rodadas de revisão estão incluídas, e o que conta como uma?	Um número fixo, normalmente duas na fase de prévia e uma no final, sendo uma rodada uma lista consolidada.	"Revisões ilimitadas". Quer dizer que ninguém colocou preço nelas.

Por que as perguntas 4 e 5 pesam mais

Um filme raramente é um arquivo só. O lançamento pede a versão completa, o site um loop, as redes um reel vertical e o folder algumas imagens dos frames. A contagem de frames e o preço de cada versão extra definem o seu orçamento real.



Render de produção da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE DOIS

Perguntas 7 a 12: pessoas e arquivos

PERGUNTE	UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM	DESISTA SE
7. Quem exatamente vai modelar, animar e editar o meu filme?	Funções nomeadas na equipe do próprio estúdio, incluindo quem edita, e quem fala com você no dia a dia.	"Nossos parceiros", "nossa rede", ou silêncio.
8. Alguma parte do trabalho é repassada para outra empresa?	"Não", ou um "sim, a locução" ou "a licença da trilha" honesto, com o motivo.	Uma pausa, e depois "temos uma equipe de confiança".
9. Se o meu contato estiver ausente, quem assume o projeto?	Uma segunda pessoa que já conhece o arquivo.	Tudo depende de uma única pessoa estar disponível.
10. Quem guarda a cena e os caminhos de câmera, e por quanto tempo?	O estúdio arquiva a cena de trabalho, então uma tomada pode ser renderizada de novo meses depois, com outra fachada ou estação.	Depois da entrega, só existe o arquivo de vídeo final.
11. O mesmo modelo também gera imagens estáticas e vistas 360?	Sim, do mesmo modelo e materiais, para que filme, imagens e tour combinem.	"Para isso a gente chamaria um parceiro."
12. O que vocês precisam de mim para começar esta semana?	Uma lista curta: desenhos, fotos do terreno, um ou dois filmes de referência, a duração e onde o filme vai passar.	Um questionário de trinta páginas antes do orçamento.

10 - 12

BOAS RESPOSTAS: CONTRATE E PEÇA A DATA DO STORYBOARD POR ESCRITO

7 - 9

PEÇA STORYBOARD E PRÉVIA PAGOS ANTES DE FECHAR O FILME INTEIRO

0 - 6

DESISTA, POR MELHOR QUE PAREÇA O SHOWREEL

A pergunta que os estúdios mais evitam é a número 8

Terceirizar é comum e nem sempre é ruim. O problema é esconder, porque você não resolve um atraso ou uma falha de qualidade com uma equipe com quem não pode falar. Pergunte sem rodeios e repare quanto tempo a resposta demora.



Render de produção da Maverick Frame.

ENVIE

Um e-mail, três estúdios, um dia

Você não precisa de reunião para aplicar o teste. Cole o e-mail abaixo, anexe o que já tem e envie ao mesmo tempo para os três estúdios da sua lista. As respostas chegam em um dia útil, e a diferença entre elas costuma ficar clara já no segundo parágrafo.

O E-MAIL PARA ENVIAR

01	Assunto	Animação arquitetônica para [projeto], orçamento e doze perguntas
02	Linha 1	Precisamos de uma animação de [duração] segundos de [tipo de edifício] em [cidade] para [lançamento / site / estande de vendas] até [data].
03	Linha 2	Em anexo: desenhos, fotos do terreno e dois filmes de referência de que gostamos.
04	Linha 3	Pedimos que respondam às doze perguntas abaixo com números e nomes, não com faixas.
05	Linha 4	Cole aqui as perguntas 1 a 12 das páginas 03 e 04.
06	Linha 5	Vamos decidir em até uma semana depois de receber as três respostas.

O que as boas respostas têm em comum

São curtas. Respondem em dias úteis e dólares, informam a contagem de frames, dão nome às pessoas e fazem uma ou duas perguntas sobre onde o filme vai passar.

O que nós responderíamos

Nossos próprios números estão na próxima página, no mesmo formato, para você nos avaliar com o mesmo teste.



Render de produção da Maverick Frame.

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

Mande o que você já tem

Plantas, um modelo, fotos ou um rascunho de briefing, do jeito que estiverem. Respondemos com escopo, preço e as perguntas que definem os dois, por escrito, sem ligação de vendas.

O formulário de contato	maverickframe.com/contacts/
Animação arquitetônica	maverickframe.com/pt-br/servicos/animacao-arquitetonica/
Ou simplesmente	responda ao e-mail em que este guia chegou.

Escrito por quem lê esses briefings

Dim Kuzmenko é cofundador 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.