

GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Doze perguntas antes de um engenheiro barrar o filme.

Faça-as antes de assinar um contrato de animação de montagem. Um estúdio que vale a pena contratar responde às doze em um único e-mail. O estúdio errado se cala quando você pergunta quem confere a ordem de montagem.

COMECE AQUI

Toda falha já era visível antes da assinatura

Projetos de animação de montagem raramente falham no showreel. Todo estúdio tem uma caixa de engrenagens se desmontando no ar. Eles falham nos cinco pontos abaixo, e cada um deles poderia ter sido percebido no primeiro e-mail, se alguém tivesse perguntado.

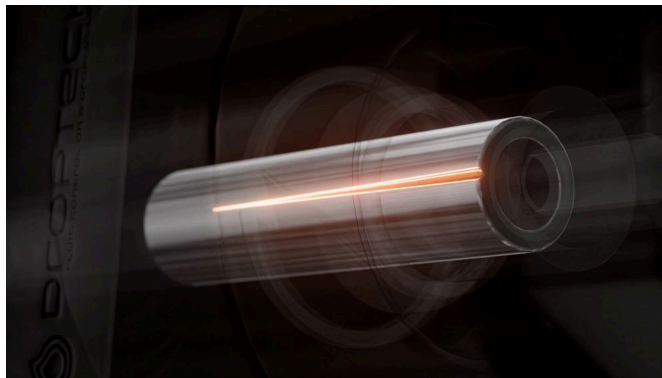
O QUE A REUNIÃO DE VENDAS PROMETEU

O QUE VOCÊ DESCOBRE NA PRIMEIRA REVISÃO

01	“Modelamos a partir de fotos”	Uma carcaça, uma rosca ou um fixador é redesenhado a olho. Os seus engenheiros deixam de confiar no filme assim que o veem.
02	“Vamos deixar a sequência dinâmica”	As peças se movem para onde ficam bonitas, não para onde podem ir. Os instaladores copiam uma ordem que falha na bancada.
03	“Um filme serve para todos”	Longo demais para a página do produto, vago demais para o manual de manutenção e inútil para o instalador, que fica entre os dois.
04	“Mandem o CAD do jeito que está”	Montagens pesadas derrubam as cenas ou levam dias para renderizar, e o cronograma atrasa já na segunda semana.
05	“Mandem o feedback no final”	Uma peça muda depois da renderização, e o filme inteiro precisa ser pago de novo.

Você não está escolhendo um showreel. Está escolhendo um processo de revisão.

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



Quadros da animação de válvula industrial da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE UM

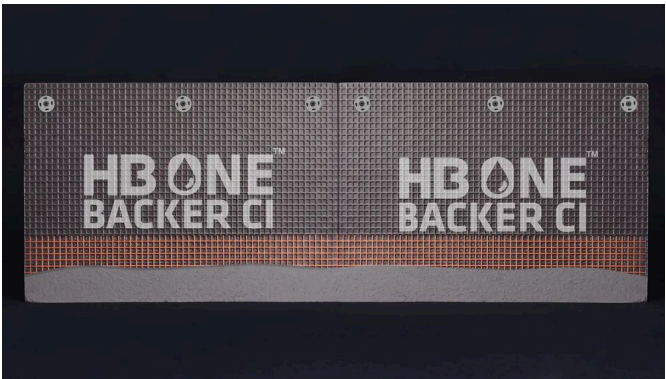
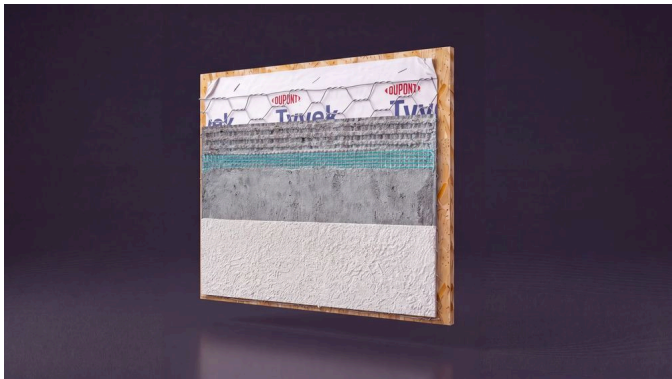
Perguntas 1 a 6: precisão e revisão

Envie-as como estão. Você não procura entusiasmo; procura arquivos, nomes e datas. Respostas vagas também são uma resposta.

PERGUNTE ISTO	UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM	DESISTA SE
1. Do que vocês precisam da nossa parte para começar?	Público, canais e duração, além de arquivos CAD ou STEP, lista de peças, ordem de montagem e o manual da marca.	"Mandem só algumas fotos."
2. De onde vem a ordem de montagem, e quem a confere?	Do seu manual ou do seu engenheiro; ele aprova a lista de etapas antes da animação.	"Os nossos animadores sabem como funciona."
3. Como vocês vão construir o modelo?	A partir do seu CAD, simplificado onde a câmera não vê, com cada peça visível conferida nos desenhos.	"Vamos remodelar para ficar mais bonito."
4. Como vocês lidam com arquivos CAD pesados?	Uma checagem dos arquivos nos primeiros dias, com simplificação que mantém exata cada proporção visível.	"A gente vê na hora de importar."
5. Em quais etapas o nosso engenheiro vê o trabalho?	Lista de etapas, storyboard e animatic, tudo antes de renderizar os quadros caros.	"Quando estiver pronto."
6. Quantas rodadas de revisão estão incluídas, e o que conta como uma?	Um número fixo por etapa, sendo a rodada uma lista consolidada de todos os seus revisores.	"Revisões ilimitadas."

Por que as perguntas 2 e 5 pesam mais

A precisão não é conferida uma vez no final. Ela é construída na lista de etapas e confirmada no storyboard e no animatic, quando uma correção leva uma hora e não uma semana de renderização.



Quadros da animação de sistema de parede da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE DOIS

Perguntas 7 a 12: público, arquivos, equipe

PERGUNTE ISTO	UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM	DESISTA SE
7. Um filme, ou um corte por público?	Um modelo, cortes separados: vista explodida curta para vendas e passo a passo para instaladores.	"Um filme para todos."
8. Quando eu veria a lista de etapas e o storyboard, a partir de arquivos completos?	Um número de dias úteis para cada um, e o que significa "completo".	"O quanto antes" ou nenhum número.
9. Como funcionam rótulos, legendas e idiomas?	Legendas com o seu texto aprovado, e uma versão sem texto gravado para incluir idiomas depois.	"Gravamos o texto no render."
10. O que exatamente vocês entregam?	Master 16:9, cortes por canal, loops sem som para telas e stills de vista explodida em alta resolução para manuais.	"Um arquivo MP4."
11. Como vocês mantêm sigiloso um produto ainda não lançado?	Um NDA, com o CAD acessível só aos artistas dos seus planos.	"O nosso portfólio mostra tudo o que fazemos."
12. Quem exatamente vai fazer o filme, e algo é repassado?	Funções nomeadas da própria equipe, ou um honesto "sim, a locução", com o motivo.	"A nossa rede", uma pausa ou silêncio.

10 - 12

BOAS RESPOSTAS: CONTRATE E PEÇA A DATA DA LISTA DE ETAPAS POR ESCRITO

7 - 9

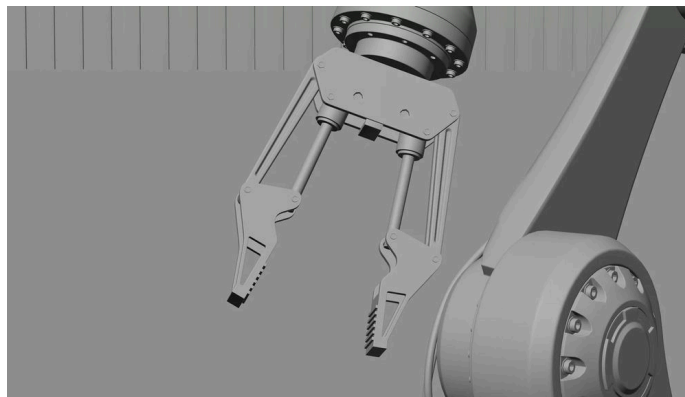
PEÇA UM FRAME-CHAVE PAGO ANTES DE FECHAR O FILME

0 - 6

DESISTA, POR MAIS FORTE QUE PAREÇA O SHOWREEL

A pergunta que os estúdios mais evitam é a 12

Repassar trabalho é comum e nem sempre é ruim. O problema é esconder, porque ninguém corrige uma sequência que o seu engenheiro reprovou com uma equipe com quem você não pode falar. Pergunte sem rodeios e repare em quanto tempo a resposta leva.



Quadros de animação de produtos e mecanismos da Maverick Frame.

ENVIE

Um e-mail, três estúdios, um dia

Você não precisa de uma ligação para fazer o teste. Cole o e-mail abaixo, anexe o que já tem e envie aos três estúdios da sua lista ao mesmo tempo. 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 de montagem para [produto], orçamento e doze perguntas
02	Linha 1	Precisamos de [um filme de montagem / uma vista explodida / um guia de instalação / um filme de funcionamento] de cerca de [duração] para [público e canais] até [data].
03	Linha 2	Em anexo: os arquivos CAD ou STEP, a lista de peças, a ordem de montagem e o nosso manual da marca.
04	Linha 3	Por favor, respondam às doze perguntas abaixo com nomes e dias úteis, não com faixas.
05	Linha 4	Cole as perguntas 1 a 12 das páginas 03 e 04.
06	Linha 5	Decidiremos em até uma semana após receber as três respostas.

O que as boas respostas têm em comum

São curtas. Respondem em dias úteis, dão nome às pessoas e às etapas de revisão e fazem uma ou duas perguntas de volta sobre os seus arquivos e os seus revisores.

O que nós responderíamos

Os nossos próprios números estão na próxima página, no mesmo formato, para que você nos avalie com o mesmo teste.



Quadros da animação de válvula industrial 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 CAD e os arquivos

Arquivos CAD ou STEP, uma lista de peças, um manual ou só um primeiro rascunho do briefing, do jeito que estiverem. Respondemos com escopo, preço e as perguntas que definem os dois, por escrito e sem ligação de vendas.

O formulário de contato	maverickframe.com/contacts/
Animação de montagem	maverickframe.com/pt-br/servicos/animacao-de-montagem-3d/
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.