



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Doze perguntas antes que cada tecido vire um render novo.

Faça antes de assinar um contrato de render de móveis. Um estúdio que vale a pena responde às doze em um único e-mail. O errado some lá pela pergunta sobre variações.

COMECE AQUI

Cada falha já era visível antes da assinatura

Projetos de render de móveis raramente falham na qualidade da imagem. Portfólio bom 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 TERCEIRA SEMANA

01	“Fica pronto para o prazo do catálogo”	As imagens chegam tarde demais. Os primeiros rascunhos chegam depois que o catálogo foi para a gráfica, e a nova linha é lançada com fotos do fornecedor.
02	“Preço simples por imagem”	Cada canal pede uma imagem diferente. O still em fundo branco, o ambiente decorado, o recorte para marketplace e cada cor de tecido são cobrados como um render cheio.
03	“Eu cuido disso pessoalmente”	O profissional autônomo desaparece depois da entrega. A próxima coleção traz quatro tecidos novos. O freelancer já seguiu em frente, e ninguém consegue reabrir o modelo do sofá.
04	“Nossa equipe 3D própria”	Agências costumam terceirizar a produção 3D. A modelagem vai para um terceirizado e os ambientes para outro. Um detalhe de costura leva três e-mails para ser corrigido.
05	“A gente faz render, não configurador”	Fornecedores dividem o ciclo de produção. O modelo feito para imagens é pesado demais para o configurador do site. Você paga duas vezes pela mesma cadeira.

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 primeiro rascunho, contando a partir de um briefing completo?	Um número de dias úteis, de 3 a 5 por imagem, e o que "completo" significa: medidas, códigos de acabamento, amostras de tecido.	"O mais rápido possível", ou nenhum número.
2. Em que data o conjunto inteiro fica pronto, e o que pode mudar essa data?	Uma data, de 2 a 3 semanas para 5 a 8 vistas, e o que pode atrasá-la: amostras atrasadas, acabamentos novos.	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. Com a peça modelada, quanto custa cada tecido ou acabamento extra?	Muito menos que a primeira imagem: o material é trocado na cena existente e renderizado de novo.	Cada variação de cor cobrada como render novo.
5. Quanto custam stills em fundo branco, imagens com medidas e recortes para marketplace?	Uma taxa pequena ou incluído, porque saem do mesmo modelo.	Uma nova imagem cobrada para cada formato.
6. Quantas rodadas de revisão estão incluídas, e o que conta como uma?	Um número fixo, normalmente duas no rascunho e uma no final, sendo uma rodada uma lista consolidada, e acertar o render com a amostra física faz parte disso.	"Revisões ilimitadas". Quer dizer que ninguém colocou preço nelas.

Por que as perguntas 4 e 5 pesam mais

Um móvel raramente fica em uma imagem só. A loja virtual, o marketplace, o catálogo e a feira querem cada um sua imagem, e cada tecido multiplica tudo. O preço da variação define o seu orçamento real mais do que o da imagem principal.



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 e renderizar as minhas peças?	Funções nomeadas na equipe do próprio estúdio, e quem vai falar 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, o escaneamento dos tecidos" 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 os modelos, e dá para incluir os tecidos da próxima coleção?	O estúdio arquiva modelos e materiais e consegue reabri-los para novas variações meses depois.	Depois da entrega, só existem os JPEGs finais.
11. O mesmo modelo serve para um configurador no site ou um visualizador em AR?	Sim, uma versão mais leve feita do mesmo modelo, com os formatos informados.	"Para isso a gente chamaria um parceiro."
12. O que vocês precisam de mim para começar esta semana?	Uma lista curta: desenhos ou CAD, fotos da amostra, amostras de tecido, as variações de que você precisa.	Um questionário de trinta páginas antes do orçamento.

10 - 12

BOAS RESPOSTAS: CONTRATE E PEÇA A DATA DO PRIMEIRO RASCUNHO POR ESCRITO

7 - 9

PEÇA UMA PEÇA DE TESTE PAGA ANTES DE FECHAR A LINHA

0 - 6

DESISTA, POR MELHOR QUE PAREÇA O PORTFÓLIO

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	Render de móveis para [coleção], orçamento e doze perguntas
02	Linha 1	Precisamos de [número] imagens de [número] peças em [número] tecidos para [loja virtual / catálogo / marketplace] até [data].
03	Linha 2	Em anexo: desenhos, fotos das amostras e duas referências 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, dão nome às pessoas e perguntam quantas variações cada peça tem de verdade.

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/
Render de móveis	maverickframe.com/pt-br/servicos/render-de-moveis/
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.