



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

## Doze perguntas antes que seus anúncios pareçam de dez marcas.

Faça antes de assinar um contrato de fotos 3D para e-commerce. Um estúdio que vale a pena responde às doze em um único e-mail. O errado some lá pela pergunta sobre fidelidade de cor.

## COMECE AQUI

## Cada falha já era visível antes da assinatura

Projetos de fotos 3D para e-commerce raramente falham na estética do portfólio. 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 | “Seus novos SKUs entram no ar em dias” | <b>Novos SKUs esperando o próximo ensaio.</b> O estúdio espera amostras que nem tinha pedido, e os produtos novos ficam na loja com imagens provisórias.                  |
| 02 | “Variações de cor são fáceis para nós” | <b>Cada nova cor dobra o orçamento.</b> Cada cor é orçada como um render novo, e a linha custa o que custaria um ensaio fotográfico.                                      |
| 03 | “Arquivos prontos para marketplace”    | <b>Imagens recusadas pelos marketplaces.</b> As imagens principais voltam em fundo quase branco, com sombras e objetos, e os anúncios ficam suspensos até serem refeitas. |
| 04 | “Um visual consistente”                | <b>Um catálogo que parece de dez marcas.</b> Três artistas iluminam a linha de três jeitos, e a página de categoria perde a cara de uma marca só.                         |
| 05 | “Materiais fotorrealistas”             | <b>Cores que geram devoluções.</b> O azul-marinho sai preto e o couro parece plástico. O cliente devolve o produto.                                                       |

### 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. Do que vocês precisam para começar, e precisam de uma amostra de cada cor? | CAD ou fotos de um produto, mais uma amostra de cor ou uma referência para cada cor. Amostras ajudam, mas não são condição para começar.     | "Mandem todas as amostras primeiro".                               |
| 2. Quando vejo o primeiro SKU, contando a partir do recebimento do CAD?       | Uma data: primeiro rascunho em 3 a 5 dias úteis, e o visual é travado nesse SKU antes de os outros seguirem.                                 | A primeira coisa que você vê é a linha inteira.                    |
| 3. Quanto custa cada cor extra depois que o produto está modelado?            | Uma fração da primeira: troca de material e novo render das mesmas câmeras, com preço por cor.                                               | Cada cor cobrada como render novo.                                 |
| 4. Quanto vai custar uma cor nova depois do lançamento, daqui a seis meses?   | A mesma taxa pequena, porque o modelo e a cena ficam arquivados e são reabertos.                                                             | "Teríamos que refazer o produto".                                  |
| 5. Para quais marketplaces vocês já entregaram, e com quais regras de imagem? | Regras nomeadas: imagem principal em branco puro, produto ocupando quase todo o quadro, tamanhos por marketplace, arquivos nomeados por SKU. | "Entregamos JPGs em alta resolução" e nada mais.                   |
| 6. Quantas rodadas de revisão estão incluídas, e o que conta como uma?        | Duas no rascunho e uma no final, sendo uma rodada uma lista consolidada de comentários.                                                      | "Revisões ilimitadas". Quer dizer que ninguém colocou preço nelas. |

### Por que a pergunta 3 pesa mais

Uma linha de doze produtos em quatro cores são quarenta e oito SKUs. Se cada cor for um render novo, a economia em relação à fotografia some já na segunda cor. Peça por escrito o preço da segunda cor, ao lado do preço da primeira.



Render de produção da Maverick Frame.

## O TESTE, PARTE DOIS

## Perguntas 7 a 12: visual, cor e arquivos

| PERGUNTE                                                                           | UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM                                                                                                        | DESISTA SE                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| <b>7. Como vocês mantêm um visual único no catálogo inteiro?</b>                   | Um setup de luz, um conjunto de câmeras e um guia de estilo por escrito, definidos no primeiro SKU e reaproveitados em cada novo. | "Cada artista tem o seu estilo".                                       |
| <b>8. Quem exatamente vai modelar, iluminar e renderizar os meus produtos?</b>     | Funções nomeadas na equipe do próprio estúdio, e quem vai falar com você no dia a dia.                                            | "Nossos parceiros", "nossa rede", ou silêncio.                         |
| <b>9. Como vocês acertam cores e materiais com o produto real?</b>                 | Contra uma amostra física ou uma referência de cor, conferida nos closes antes de renderizar o conjunto inteiro.                  | "Nossos renders são fotorrealistas", sem uma palavra sobre fidelidade. |
| <b>10. Vocês conseguem igualar as fotos que já temos?</b>                          | Sim: estudam os seus anúncios no ar e igualam luz, ângulo e fundo, para SKUs renderizados e fotografados ficarem lado a lado.     | Querem mudar o visual da loja inteira primeiro.                        |
| <b>11. Quem guarda os modelos, e podemos receber arquivos GLB ou USDZ para AR?</b> | O estúdio arquiva as cenas, e o mesmo modelo pode ser exportado para visualizadores 3D e AR.                                      | Depois da entrega, só existem as imagens renderizadas.                 |
| <b>12. Como os arquivos são nomeados e entregues?</b>                              | Por SKU e ângulo, nos tamanhos e formatos de cada canal, em uma pasta por produto.                                                | Centenas de arquivos chamados render_final_v3.                         |

### 10 - 12

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

### 7 - 9

PEÇA UM SKU DE TESTE PAGO ANTES DE FECHAR A LINHA INTEIRA

### 0 - 6

DESISTA, POR MELHOR QUE PAREÇA O PORTFÓLIO

#### A pergunta que os estúdios mais evitam é a número 9

É na cor que os renders evitam devoluções ou as provocam. Um estúdio que trabalha contra a amostra diz isso na hora e explica o que precisa de você. Um que fala de fotorrealismo no lugar disso não pensou nas suas devoluções.



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 | Fotos 3D para e-commerce da [linha], orçamento e doze perguntas                                                                                      |
| 02 | Linha 1 | Precisamos de [número] imagens por SKU para [número] produtos em [número] cores, para [nossa loja / Amazon / outros marketplaces], no ar até [data]. |
| 03 | Linha 2 | Em anexo: CAD ou fotos, a lista de cores e dois anúncios 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, orçam a primeira e a segunda cor separadamente, dão nome às pessoas e perguntam em quais marketplaces você vende.

### 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  | <a href="https://maverickframe.com/contacts/">maverickframe.com/contacts/</a>                                             |
| Fotos 3D para e-commerce | <a href="https://maverickframe.com/pt-br/solucoes/para-e-commerce/">maverickframe.com/pt-br/solucoes/para-e-commerce/</a> |
| 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.