



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Doze perguntas antes que o lançamento espere um protótipo.

Faça antes de entregar o seu CAD a qualquer estúdio de renderização. Um parceiro à altura do lançamento responde às doze em um único e-mail. O errado some lá pela terceira pergunta.

COMECE AQUI

Cada falha já era visível antes de o CAD sair

Renders de uma máquina nova raramente falham no portfólio. Portfólio bom todo estúdio tem. Eles falham nos cinco pontos abaixo, em geral poucas semanas antes do catálogo ou da feira, e cada um poderia ter sido percebido no primeiro e-mail, se alguém tivesse perguntado.

O motivo é comum. A data de lançamento é definida pelo plano comercial e pelo calendário de feiras enquanto a engenharia ainda muda peças. O estúdio recebe o briefing tarde, com o arquivo que estava à mão, e as perguntas que teriam evitado essas falhas aparecem na terceira semana, e não no primeiro e-mail.

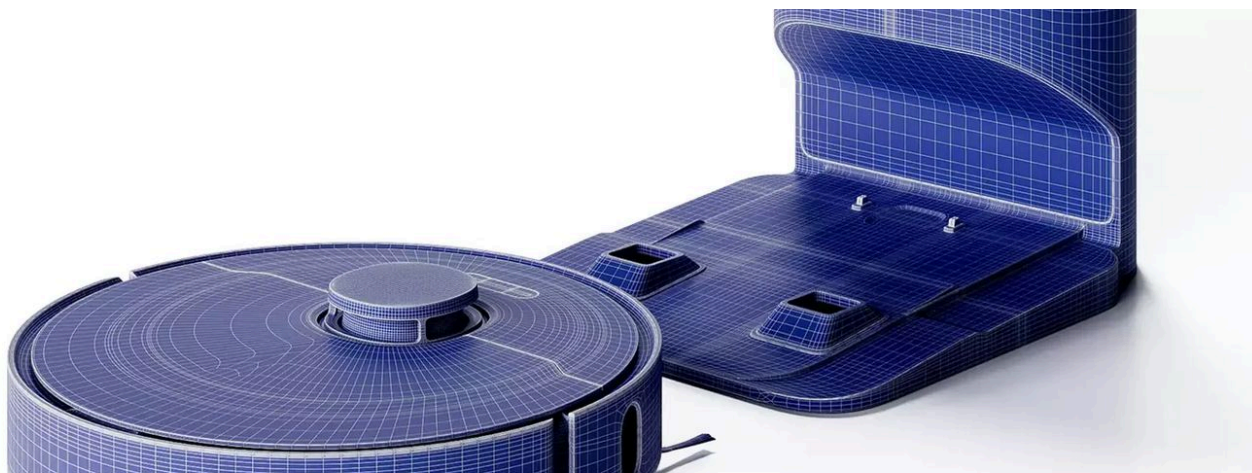
O QUE PROMETERAM NA REUNIÃO DE VENDA

O QUE VOCÊ DESCOBRE NA TERCEIRA SEMANA

01	“Podemos começar antes do protótipo”	Ainda não há produto para fotografar. O estúdio pede fotos de uma unidade pronta para comparar. Ela não existe, o prazo do catálogo passa e a feira abre com uma ficha técnica.
02	“É só mandar o arquivo STEP”	CAD bruto não rende bons renders. O export chega fundido, com milhares de peças e sem lista de acabamentos. A primeira semana vai em reparo que ninguém orçou, e o render ainda parece um desenho.
03	“Vamos mostrar a máquina trabalhando”	Máquinas grandes ou complexas demais para fotografar. A máquina fica parada num piso cinza com um fundo de banco de imagens. Nada se move, a escala está errada e os revendedores voltam à foto antiga do folheto.
04	“Variantes não são problema”	Cada variante precisa da sua própria imagem. Cada opcional, implemento e cor é orçado como um render novo, e a configuração que os revendedores mais vendem é justamente a que nunca aparece.
05	“Uma animação vai explicar tudo”	Os compradores não entendem como funciona. Um giro longo da máquina fechada. O mecanismo nunca é aberto, e a equipe de vendas continua explicando com as mãos.

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 pode conferir antes do primeiro render.



Render de produção da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE UM

Perguntas 1 a 6: a data, o CAD, o cenário

Envie como estão. Você não procura entusiasmo; procura números, nomes e datas. Resposta vaga também é resposta.

PERGUNTE ISTO

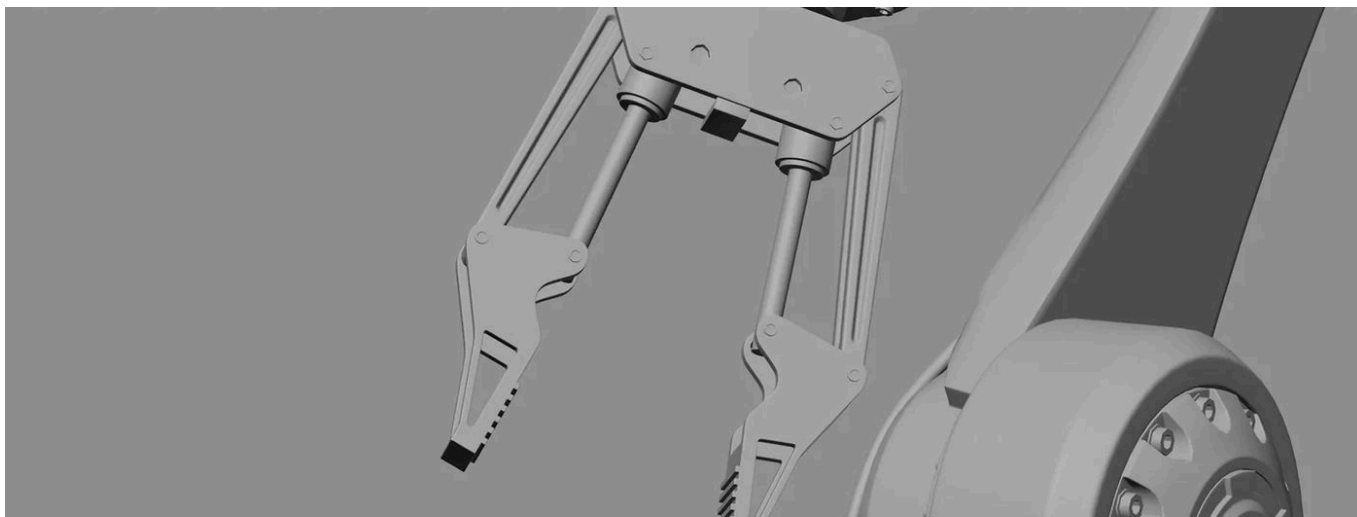
UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM

DESISTA SE

1. Vocês conseguem começar antes de existir a primeira unidade, e a partir de quê?	Sim, a partir do CAD ou STEP atual, de uma lista de acabamentos e de fotos de um modelo anterior, com a lista do que falta já na primeira resposta.	"Mande primeiro as fotos do produto pronto."
2. Quando vejo o primeiro rascunho, e se a data de lançamento for antecipada?	3 a 5 dias úteis para uma imagem a partir de um briefing completo, e urgência com preço: cerca de metade do prazo por uns 40% a mais.	"O quanto antes", ou urgência sem preço.
3. O que acontece se o nosso CAD chegar como um único export fundido de milhares de peças?	Uma checagem do arquivo antes do orçamento, e o reparo cotado como linha própria. Reparar um export bruto pode custar mais do que o próprio modelo.	"Sem problema" e preço fechado antes de alguém abrir o arquivo.
4. Como vocês mantêm o modelo fiel às nossas medidas e acabamentos?	Geometria mantida do CAD, acabamentos da sua lista ou de uma amostra, e uma prévia em clay que você aprova antes da iluminação.	"Vai ficar certo."
5. Como é tratado um CAD ainda não lançado, e quem pode abri-lo?	O seu NDA assinado, acesso restrito à equipe do projeto, entrega por canais controlados.	Arquivos circulando por e-mail pessoal ou com freelancers sem nome.
6. Como vocês vão mostrar uma máquina deste porte trabalhando, e de onde vem o cenário?	A obra, a planta ou o terreno construídos em 3D, em escala, a partir das suas referências, com a máquina numa tarefa real.	Um fundo de banco de imagens atrás de um modelo parado.

Por que a pergunta 4 protege o lançamento

Um render que mostra uma proporção ou um acabamento que você não fabrica acaba numa proposta de revendedor, numa licitação e numa matéria da imprensa do setor. Uma prévia em clay aprovada pelo seu engenheiro custa uma hora. Corrigir uma imagem publicada custa uma rodada com cada canal que a imprimiu.



Render de produção da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE DOIS

Perguntas 7 a 12: movimento, variantes, mecanismo

PERGUNTE ISTO

UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM

DESISTA SE

7. Quem confere se lanças, braços e implementos se movem dentro dos limites reais?

Peças móveis presas nos pivôs do CAD, e posições aprovadas pelo seu engenheiro na prévia.

Posições no olho: “ninguém vai notar”.

8. Com o modelo mestre pronto, quanto custa um novo opcional ou uma nova cor?

Bem menos que a primeira vista, porque modelo, materiais e luz já existem. Preço por variante, por escrito.

Cada variante orçada como um render novo.

9. O modelo do ano que vem pode sair dos mesmos arquivos?

O estúdio arquiva o modelo e as cenas, você manda as peças alteradas e só as mudanças são orçadas.

Depois da entrega só existem os JPEGs finais.

10. Como vocês mostrariam o que há dentro da máquina?

Uma vista explodida e um corte do mesmo modelo, com a ordem das peças combinada com a engenharia.

Uma vista explodida redesenhada à mão a partir do manual.

11. Qual deve ser a duração do vídeo explicativo, e quando o vemos em movimento?

Uma duração definida pelo trabalho, storyboard e uma prévia antes do final. Até um minuto leva de 4 a 6 semanas.

Sem storyboard: direto para o render final.

12. Para quais telas e formatos vocês vão entregar?

Todos definidos no início: painel de LED do estande, apresentação de revenda, página do produto, redes, cada um enquadrado na cena.

Uma imagem master e “depois é só cortar”.

10 - 12

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

7 - 9

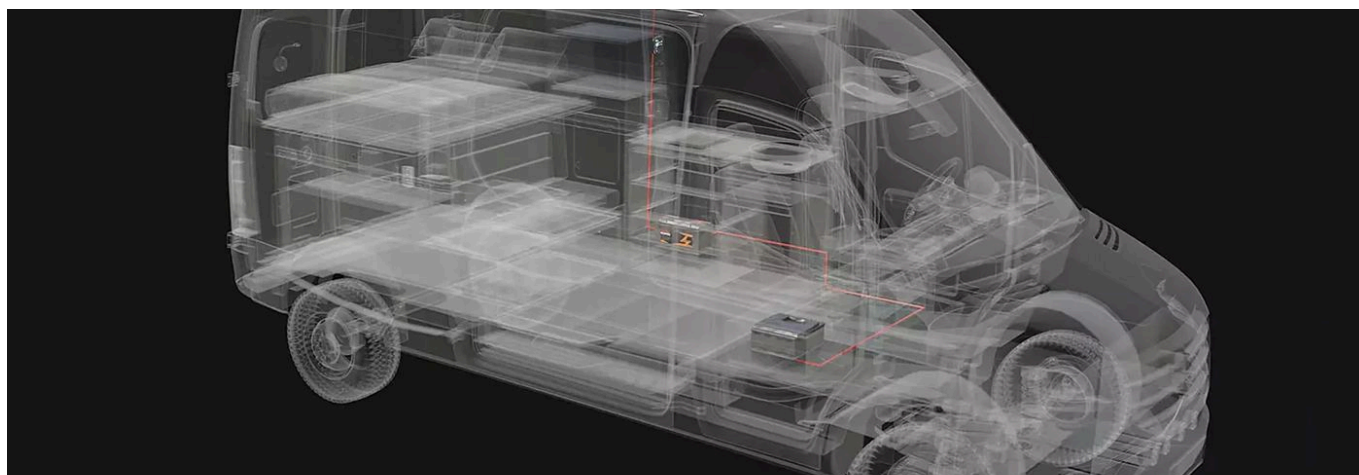
PEÇA UM RENDER DE TESTE DE UMA PEÇA REAL ANTES DO CONJUNTO DE LANÇAMENTO

0 - 6

DESISTA, POR MAIS FORTE QUE O PORTFÓLIO PAREÇA

A pergunta que os estúdios mais evitam é a 3

Arquivos de engenharia são feitos para a fábrica, não para a câmera. Um estúdio que orça antes de abrir o seu vai absorver o reparo e cortar caminho, ou cobrá-lo na segunda semana. Pergunte do que o arquivo precisa e espere uma linha no orçamento.



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 no segundo parágrafo.

O E-MAIL PARA ENVIAR

01	Assunto	Renders de [produto] antes de [lançamento / feira], orçamento e doze perguntas
02	Linha 1	Precisamos de [número] imagens e [número] animações de [produto] para [catálogo / feira / revendedores], primeira data [data].
03	Linha 2	Em anexo: um export STEP, a lista de acabamentos e fotos de [o modelo anterior / o protótipo].
04	Linha 3	O produto ainda não foi lançado. Nosso NDA segue anexo; por favor, respondam com números e nomes.
05	Linha 4	Cole as perguntas 1 a 12 das páginas 03 e 04.
06	Linha 5	Vamos decidir em até [número] dias úteis após receber as três respostas.

O que as boas respostas têm em comum

São curtas. Respondem em dias úteis e em dólares, dizem o que falta no seu arquivo e devolvem uma ou duas perguntas sobre o cenário e a data.

O que nós responderíamos

Os nossos 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 CAD e a data do lançamento

Um export STEP ou o arquivo nativo, uma lista de acabamentos, fotos de um modelo anterior e as datas do lançamento ou da feira, no estado em que estiverem. Respondemos com o que falta no arquivo, um preço e as perguntas que decidem o projeto, por escrito e sem reunião de vendas.

O formulário de contatomaverickframe.com/contacts/

CGI para fabricantesmaverickframe.com/pt-br/solucoes/para-fabricantes/

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.