



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Doze perguntas antes de as luminárias entrarem no catálogo.

Faça estas perguntas antes de assinar um contrato de render de luminárias. Um estúdio que vale a pena contratar responde às doze em um único e-mail. O estúdio errado se cala quando você pergunta como ele faz a própria luz parecer real.

COMECE AQUI

Toda falha estava à vista antes da assinatura

Projetos de render de luminárias raramente falham na imagem principal. Um pendente aceso em um ambiente escuro está em todo portfólio. Eles falham nos cinco pontos abaixo, e cada um deles poderia ter sido percebido já no primeiro e-mail, se alguém tivesse perguntado.

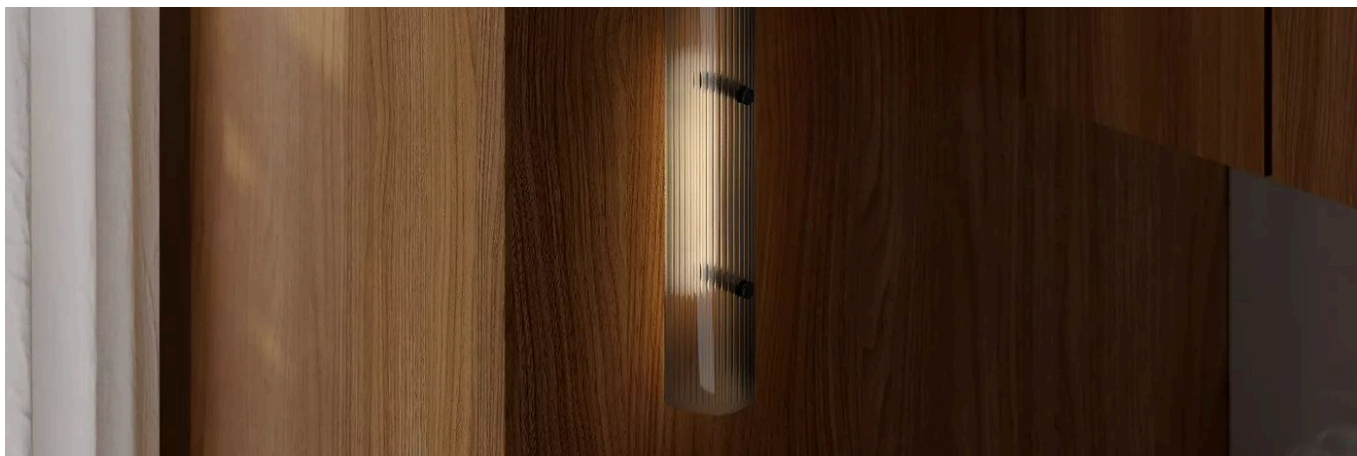
O QUE A REUNIÃO DE VENDAS PROMETEU

O QUE VOCÊ DESCOBRE NO LANÇAMENTO

01	“Fotorrealista, é claro”	O vidro parece plástico, a luz é uma mancha branca chapada e o latão escovado não tem reflexo. A distribuidora percebe primeiro.
02	“A luz vai ficar certa”	O facho, o brilho e o desenho na parede não têm nada a ver com a luminária real, e o lighting designer nota na hora.
03	“Acabamentos são fáceis”	Cada acabamento é orçado como uma nova vista, as cores variam entre as imagens e a coleção parece ser de três marcas.
04	“Também podemos animar”	O filme da luminária acendendo vem de outro fornecedor, refeito do zero, com cúpula e fixações que não correspondem ao catálogo.
05	“Vai ficar pronto”	As imagens chegam depois da feira, da data de impressão do catálogo ou do lançamento da pré-venda. Nenhuma dessas datas muda por causa de um render atrasado.

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

As doze perguntas das duas próximas páginas testam o processo. Cada uma corresponde a uma das falhas acima, e cada uma tem uma resposta que você pode conferir antes de a primeira imagem ser renderizada.



Render de produção da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE UM

Perguntas 1 a 6: os arquivos, a luz, a data

Envie as perguntas como estão. Você não procura entusiasmo; procura formatos de arquivo, dias úteis e nomes. Respostas vagas também são uma resposta.

PERGUNTE ISTO

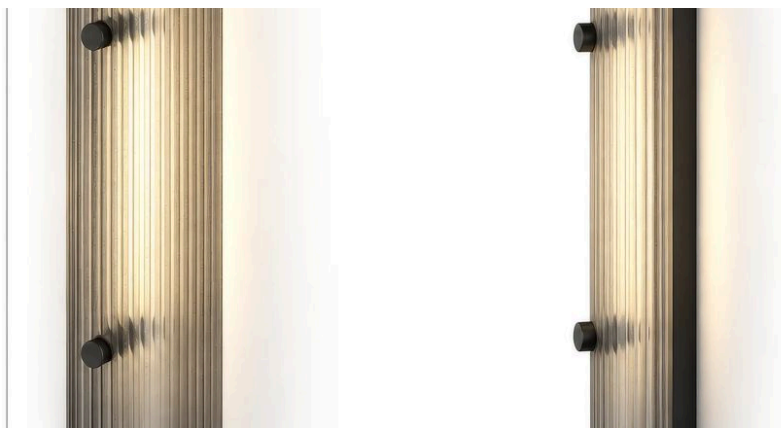
UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM

DESCARTE SE OUVIR

1. O que vocês precisam de nós para começar?	CAD ou desenhos com dimensões, amostras ou fotos com luz natural de cada acabamento e vidro e arquivos IES, se houver.	"Uma foto do produto basta."
2. Como vocês fazem a própria luz parecer certa?	A fonte de luz é construída com a sua temperatura de cor e, quando fornecido, com o arquivo IES, para que o fecho e o desenho na parede sigam a distribuição real.	"Colocamos o brilho no Photoshop."
3. Como vocês fazem vidro, difusores e metal parecerem reais?	Refração, difusão leitosa e reflexos construídos em cada material e conferidos com uma foto ou amostra do acabamento real.	"Todo vidro é igual."
4. Vocês mostram a luminária acesa e apagada?	Os dois estados na mesma cena e com a mesma câmera, para que o catálogo mostre o design e a ambientação mostre a luz.	"Só acesa, apagada não tem graça."
5. Vocês entregam arquivos Revit, BIM ou STEP do mesmo modelo?	Sim, feitos a partir do modelo usado nos renders e conferidos com os seus desenhos, para que os especificadores trabalhem com as dimensões reais.	"Isso é outra equipe, do zero."
6. Quando eu veria o primeiro rascunho, contando a partir de um briefing completo?	Uma data em dias úteis para a primeira vista e para o conjunto completo, e uma lista clara do que significa "completo".	"O quanto antes" ou nenhum número.

Por que as perguntas 2 e 3 pesam mais

Uma distribuidora, um lighting designer ou um especificador julga a luz antes de alguém ler a ficha técnica. Um brilho chapado ou um vidro de plástico faz o arquivo voltar, e a data da feira não muda junto. As duas coisas dependem do que o estúdio pede e confere antes de começar.



Render de produção da Maverick Frame.

O TESTE, PARTE DOIS

Perguntas 7 a 12: a coleção, o filme, a equipe

PERGUNTE ISTO

UMA BOA RESPOSTA SOA ASSIM

DESCARTE SE OUVIR

7. Como vocês mantêm uma coleção inteira idêntica entre luminárias e acabamentos?

Uma cena-mestra, uma configuração de luz e uma câmera por ângulo; cada acabamento é o mesmo modelo com o seu próprio material.

“Cada luminária é um projeto à parte.”

8. Quanto custa o próximo acabamento ou tamanho depois que o primeiro está pronto?

Um preço em horas por luminária sobre o modelo existente, bem abaixo do primeiro, informado no orçamento.

Cada acabamento orçado como um novo projeto.

9. O filme da luminária acendendo, os anúncios e os cortes para redes sociais podem sair dos mesmos modelos?

Sim: os modelos do catálogo são animados, então o filme, os cortes 9:16 e as ambientações combinam com as imagens estáticas.

“Animação é outra equipe, do zero.”

10. Vocês precisam de uma amostra física?

Uma amostra, se for possível enviar; caso contrário, fotos em close com luz natural de cada acabamento e vidro, aceso e apagado.

“Não precisa, todo latão é igual.”

11. Quantas rodadas de revisão estão incluídas e o que conta como uma rodada?

Duas no rascunho e uma na versão final, sendo uma rodada definida como uma lista consolidada de comentários.

“Revisões ilimitadas.”

12. Quem exatamente vai modelar e renderizar a coleção, e alguma parte é repassada a terceiros?

Funções nomeadas na equipe do próprio estúdio, ou um “sim, a animação” honesto, com o motivo.

“Nossa rede de parceiros”, uma pausa ou silêncio.

10 - 12

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

7 - 9

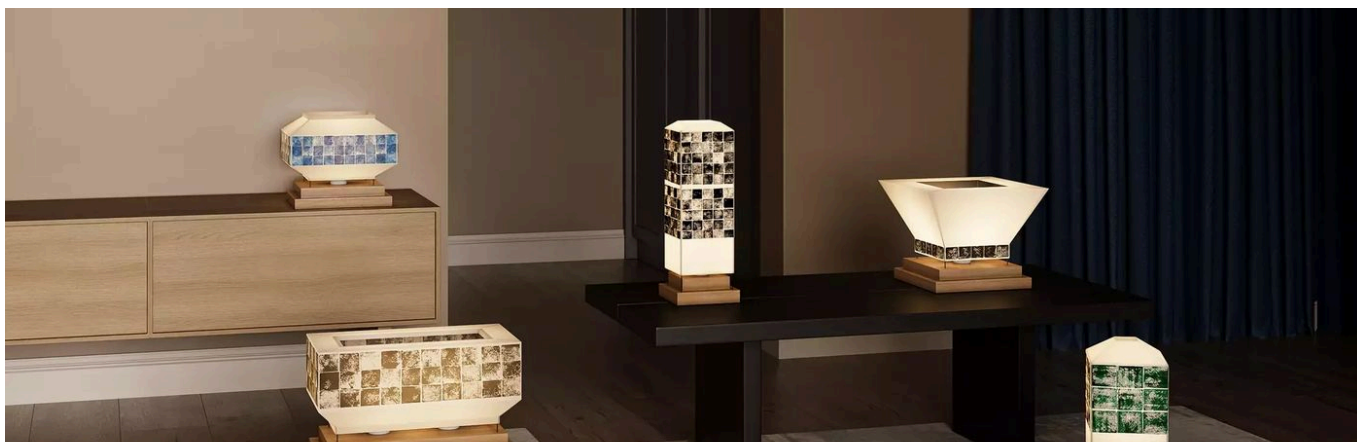
PEÇA UMA VISTA DE TESTE PAGA ANTES DE FECHAR A COLEÇÃO

0 - 6

DESISTA, POR MELHOR QUE PAREÇA O PORTFÓLIO

A pergunta que os estúdios mais evitam é a 12

Terceirizar é comum e nem sempre é ruim. O problema é esconder isso, porque uma coleção renderizada por três mãos diferentes é exatamente o caminho para acabamentos e luz começarem a variar. Pergunte diretamente e repare quanto tempo a resposta leva.



Render de produção da Maverick Frame.

ENVIE

Um e-mail, três estúdios, um dia

Você não precisa de uma reunião para fazer 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 até um dia útil, e a diferença entre elas costuma ficar clara já no segundo parágrafo.

O E-MAIL PARA ENVIAR

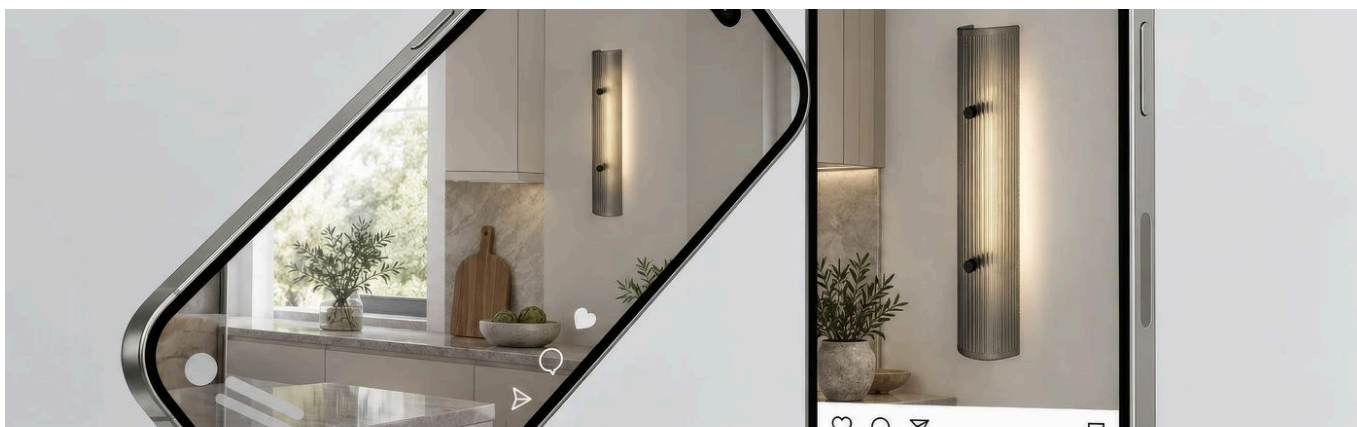
01	Assunto	Renders de luminárias para [luminária ou coleção]: orçamento e doze perguntas
02	Linha 1	Precisamos de [número] imagens de [número] luminárias, [pendentes / arandelas / abajures / luminárias arquiteturas], para [nosso catálogo / nossa loja online / uma feira / apresentações a especificadores] até [data].
03	Linha 2	Em anexo: CAD ou desenhos, fotos de cada acabamento e vidro e arquivos IES, se houver.
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 em dólares, citam o nome das pessoas e fazem a você uma ou duas perguntas sobre os acabamentos e a luz.

O que nós responderíamos

Os nossos números estão na próxima página, no mesmo formato, para que você possa 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

Envie o CAD e os acabamentos

CAD ou desenhos da luminária, fotos ou amostras de cada acabamento e vidro, arquivos IES, se houver, e o briefing que tiver, no estado em que estiver. Respondemos com um escopo, um preço e as perguntas que o definem - por e-mail, não com uma ligação de vendas.

O formulário de contatomaverickframe.com/contacts/

Render de lumináriasmaverickframe.com/pt-br/solucoes/render-de-luminarias/

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.