



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

40% do nosso trabalho já não é mais imagem estática.

O que realmente mudou na visualização arquitetônica, medido na nossa própria carteira de projetos e não numa pesquisa de mercado, e o que isso faz com o seu orçamento.

[COMECE AQUI](#)

Um número, tirado da nossa carteira de pedidos

Os textos sobre tendências neste setor costumam ser escritos a partir de outros textos sobre tendências. Este foi escrito a partir do que os clientes realmente nos encomendaram, o que o torna mais estreito e mais útil: é a carteira de projetos de um estúdio, não um mercado.

Mais de 40% do que nos encomendam hoje inclui animação, tour 360, realidade virtual ou panoramas, no lugar das imagens estáticas ou junto com elas.

Essa fatia continua crescendo. É a maior mudança que já vimos. **Dim Kuzmenko, fundador**

O QUE ISSO SIGNIFICA SE VOCÊ CONTRATA

O QUE ISSO NÃO SIGNIFICA

- | | | |
|----|---|---|
| 01 | Seus concorrentes mostram movimento cada vez mais. | Que as imagens estáticas acabaram. |
| 02 | Um conjunto de imagens estáticas ao lado de um passeio animado parece a opção mais antiga, mesmo quando as imagens são melhores. | Uma prancha impressa, um anúncio em portal, uma página de folder e um processo na prefeitura continuam sendo imagens estáticas. |
| 03 | Decida o formato de propósito, com verba prevista, em vez de descobri-lo na apresentação ao cliente. | O movimento está sendo acrescentado ao topo da lista de entregas, e não substituindo o que estava embaixo. |



Render de produção da Maverick Frame.

MUDANÇA 01

O tempo real mudou a conta, não o teto de qualidade

A mudança mais mal interpretada dos últimos anos. Os motores em tempo real não substituíram a renderização de produção. Substituíram o custo do movimento, o que é outra história, e muito maior.

01 Onde está a economia

Na animação, de longe. Um trabalho que levava cerca de uma semana para renderizar num motor de produção pode voltar em minutos num motor em tempo real. Foi isso que levou um minuto de animação de compra para ocasiões especiais a item normal do orçamento.

02 Onde ela não está

No modelo. Ele ainda precisa ser construído, e bem construído, antes que qualquer motor consiga fazer algo com ele. A metade do trabalho que é modelagem não ficou mais rápida.

03 A nossa divisão

O modelo é construído e renderizado no 3ds Max, porque dá o melhor resultado; o tempo real carrega a animação e a economia. Duas camadas, duas ferramentas, de propósito.

04 O que a corrida decidiu

Na arquitetura, a questão do tempo real está praticamente resolvida: o D5 é o nosso padrão, e quase ninguém na visualização arquitetônica ainda recorre a um motor de jogo para isso. Essa consolidação já é, em si, a notícia.

A consequência prática para o seu orçamento

Se você está recebendo orçamento de imagens estáticas e pensa na animação como um projeto separado para depois, peça as duas juntas. O modelo é o custo compartilhado, e encomendar o movimento seis meses depois das imagens significa pagar para reconstruir o que já existia, ou descobrir que ele não existe mais.

MUDANÇA 02

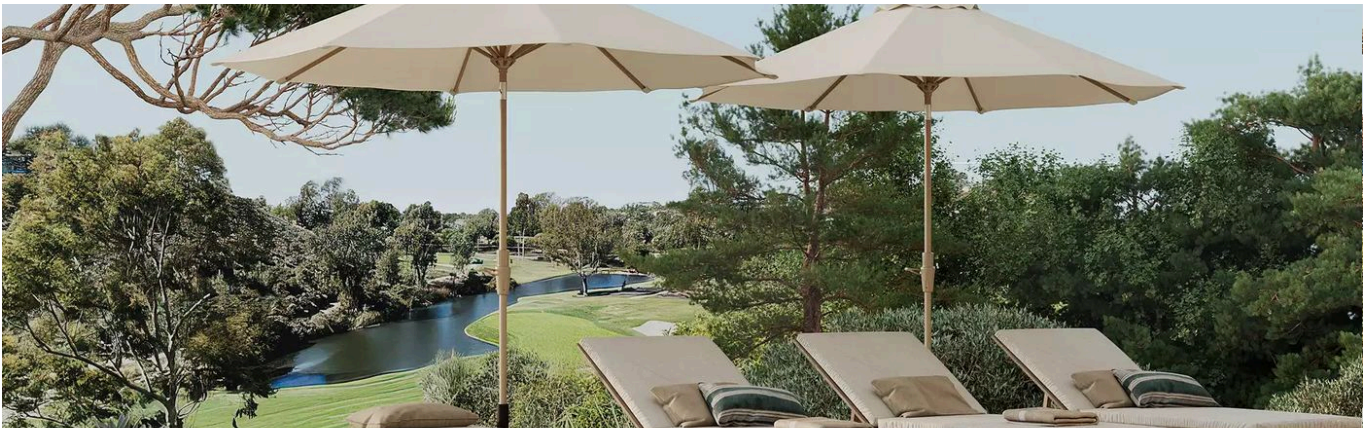
Onde a IA realmente chegou, e onde não chegou

Nada de afirmação genérica aqui, porque a resposta honesta é que a economia depende muito da tarefa. Há lugares em que ela é real, e outros em que o marketing está à frente da ferramenta.

REAL	AINDA NÃO
01 Onde a natureza carrega o quadro. Vegetação, água, paisagismo: é aqui que estão os nossos maiores ganhos, com folga.	Fazer o modelo. Ela não consegue. É a promessa que merece mais ceticismo.
02 Conceito e clima. Opções rápidas na fase em que nada está decidido ainda.	Ler desenhos executivos. Ferramentas que prometem um render pronto a partir de um jogo de pranchas os leem mal.
03 Estudos de material e superfície. A IA é realmente boa em superfícies.	Quadras urbanas nuas. Entorno apertado, sem paisagismo para se apoiar: a maior distância entre o resultado da IA e um render modelado.

O padrão por trás das duas listas

A IA ficou muito boa nas partes de uma imagem que toleram invenção, e não avançou nas partes que precisam ser verdadeiras. É exatamente por isso que ela virou uma assistente útil no começo do processo, e não a coisa que produz o que você entrega no final.



Render de produção da Maverick Frame. Vegetação, água e pedra: as condições em que a assistência de IA mais compensa.

O QUE FAZER

Quatro decisões para tomar de propósito

01	Defina a lista de formatos antes do primeiro orçamento	Imagens estáticas, animação, 360, realidade virtual, interativo. O modelo é o custo compartilhado entre todos eles, então decidir a lista completa no início sai bem mais barato do que acrescentar formatos depois. É o item de maior valor desta página.
02	Pergunte o que é modelado e o que é gerado	Para tudo o que vai ser contado, medido, protocolado ou usado para vender, você quer geometria por trás da imagem. Para clima e conceito, isso não importa. Saber o que você está recebendo é o ponto.
03	Trate o modelo como ativo, não como custo	Se vai haver uma segunda fase, e em incorporação quase sempre há, as condições em que o modelo sobrevive definem o preço dessa fase.
04	Pare de tratar o movimento como item de luxo	Ele foi, por muito tempo, e a memória de preço sobreviveu à realidade da produção. Se você não pede um orçamento de animação há dois ou três anos, o número que carrega na cabeça provavelmente está errado.

Uma ressalva que preferimos dizer a esconder

Tudo o que está acima vem da carteira de projetos de um único estúdio. É um dado próprio e específico, e esse é o seu valor; não é uma pesquisa de mercado, e esse é o seu limite. Leia como um sinal forte de para onde vão as encomendas, não como uma fatia de mercado medida.

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/
--------------------------------	---

Animação arquitetônica	maverickframe.com/pt-br/
-------------------------------	---

Ou por e-mail	sale@maverickframe.com
----------------------	--

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.