



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

As oito decisões antes de existir um **briefing**

As quatro que definem o formato do trabalho, as quatro que definem o preço, e exatamente o que precisa ser feito quando cada uma delas chega atrasada.

COMECE AQUI

Briefing não é pedido. É registro de decisão.

O que chega ao estúdio quase sempre é um desejo: moderno, acolhedor, com uma luz bonita. Isso não é briefing. Briefing é o registro de oito decisões que o estúdio não tem como tomar no seu lugar, porque elas são suas.

Nenhuma delas exige saber nada sobre rendering. Todas exigem que alguém do seu lado diga em voz alta, antes de qualquer orçamento sair.

O que costuma chegar

- Plantas e elevações em PDF
- Uma pasta de referências
- Um prazo, normalmente apertado
- A pergunta: quanto custa

O que não chega

- Para que as imagens servem, e para quem
- Quantas imagens, e de quê exatamente
- Quem aprova, e se essa pessoa já viu as referências
- Se depois das imagens vem movimento, 360 ou VR

Um estúdio que recebe a primeira lista sem a segunda orça uma coisa que não dá para comparar com nenhuma outra proposta. Voltam quatro números diferentes e fica a impressão de que alguém está inflando. Quase nunca é isso: cada um orçou um projeto diferente.



Render de produção da Maverick Frame.

DECISÕES 01 A 04

As quatro que definem o formato do trabalho

Estas quatro não mexem no preço primeiro. Elas decidem que trabalho é esse. Sem elas, qualquer número que você receber é chute educado.

01 Para que as imagens servem

Venda de unidade, aprovação de sócio, imprensa, apresentação interna, licenciamento. Cada finalidade pede um registro diferente, e um registro errado não se conserta com ajuste de cor. **Uma linha basta, mas ela precisa existir.**

02 Quantas imagens, e de quê

A alavanca mais direta que você tem sobre o orçamento, e a origem mais comum das diferenças entre propostas. Liste os ambientes e as vistas, não a quantidade solta.

03 Em que estágio o projeto está

Estudo preliminar, anteprojeto, executivo. Modelo construído em cima de um estudo que ainda vai mudar de malha estrutural é modelo que será reconstruído, e reconstrução é o tipo mais caro de revisão.

04 Quem aprova, e em que ordem

Uma pessoa aprova, as outras opinam. Dois aprovadores com poder de veto igual é o arranjo mais caro que existe: as revisões começam a se desfazer umas às outras e a conta corre.

A frase que encerra a discussão sobre revisão

Revisão é mudança dentro de uma decisão que já foi tomada. Mudar a decisão em si é escopo novo. Combine essa frase no começo e a fronteira deixa de ser negociação: as duas partes passam a enxergá-la no mesmo lugar.

DECISÕES 05 A 08

As quatro que definem o preço

05 Quem especifica acabamentos e materiais

Se ninguém especifica, quem especifica é a pessoa que está fazendo o render, e você vai corrigir isso na imagem pronta. Em cena com reflexo e pedra, trocar acabamento depois é render novo, não retoque.

06 Entorno, estação e gente na cena

Vegetação, vizinhança construída, pessoas, hora do dia. Isso é escopo, não detalhe a combinar durante o trabalho. Vegetação e água são as linhas mais pesadas de qualquer cena externa.

07 Formatos e proporções de saída

Vertical de rede social não sai de corte de horizontal. A composição precisa ser planejada por proporção. Diga onde as imagens vão rodar e confirme o tamanho atual na própria plataforma, porque esses números mudam sozinhos.

08 Se vai ter movimento, 360 ou VR

Isso decide como o modelo é construído desde o primeiro dia, não só o orçamento. Mais de **40%** dos nossos trabalhos já incluem animação, tour 360, VR ou panoramas, e a proporção sobe. Se a resposta for "imagens agora, vídeo daqui a seis meses", diga isso agora.

Quando a decisão não dá para ser tomada

Escreva isso no pedido: "item 06 em aberto, orçar nos dois cenários". Estúdio sabe orçar dois caminhos. O que ele não sabe orçar é silêncio, e no silêncio ele coloca uma premissa que você nunca vai ver.

Junte os comentários em uma voz

Colete opinião de quantas pessoas quiser, mas envie em uma mensagem só. Comentários contraditórios vindos de duas caixas de entrada gastam uma rodada inteira decidindo quem tem razão.

ATRASSO

O que se refaz quando a decisão chega tarde

Decisão tomada fora do seu momento não é revisão. É escopo novo, e vai ser orçada assim. Não por rigidez: o trabalho já feito realmente deixa de valer.

SE A DECISÃO SÓ APARECE...	DECISÕES	O QUE PRECISA SER REFEITO
Depois do orçamento	01 · 02 · 07	O orçamento inteiro. Você não estava comparando preços, estava comparando projetos diferentes com o mesmo nome.
Depois da modelagem	03 · 08	O modelo, na estrutura e no nível de detalhe. É a revisão mais cara que existe e a menos visível para quem pede.
Depois das câmeras fechadas	04 · 06	Enquadramento, luz e entorno. Cada vista volta para a fila, e a fila já estava cheia quando a câmera foi aprovada.
Depois do render final	05	A imagem. Trocar acabamento em imagem pronta é render novo; em cena com reflexo, é render novo sem discussão.

Como usar esta tabela

Leia a coluna do meio de trás para frente. Ela diz, em ordem, o que precisa estar resolvido antes de cada etapa começar. Três reuniões curtas nas semanas certas custam menos do que uma decisão boa tomada na semana errada.

O que não está aqui, de propósito

Prazo e número de rodadas de revisão. Não porque não importam, mas porque qualquer número publicado aqui como referência seria inventado. Combine os dois com o estúdio, sobre o escopo real, por escrito.

TRABALHAR COM UM ESTÚDIO

Quanto custa, e como escrever o briefing

As duas perguntas que nos fazem antes de todas as outras. As duas respostas são curtas.

TRABALHO CONTRATADO	FREELANCER	ESTÚDIO
Imagem externa, avulsa	\$100 – 300	\$250 – 600
Imagem interna, avulsa	\$120 – 350	\$300 – 700
Pacote de 5 a 8 vistas	\$600 – 1.500	\$1.500 – 4.000
Animação, por minuto	\$1.000 – 3.000	\$3.000 – 8.000

Faixas de mercado que estamos dispostos a publicar, em dólares. Prazos e número de rodadas de revisão não estão aqui de propósito: os nossos variam demais por tipo de projeto para servir de referência, e um número inventado seria pior do que nenhum.

Como escrever o briefing: quanto mais curto, melhor

Isso é o contrário do que quase todo mundo imagina. Quatro coisas:

- O que você precisa — **quantas imagens e de quê**
- As plantas e elevações, do jeito que estão
- Algumas referências de clima e luz
- Uma linha clara sobre *para que* servem as imagens

Inflar um trabalho pequeno em um memorial de cinquenta páginas sai pela culatra: levado ao pé da letra, o resultado fica feio e confunde quem executa. Diga a intenção e deixe o detalhe para a equipe que faz isso todo dia.

O erro que sai mais caro

A falha mais comum não é escolher o fornecedor errado. É o **momento**. Só se procura depois que o primeiro fornecedor já falhou e o prazo está pegando fogo — e aí se escolhe no desespero.

Avalie e alinhe parceiros de rendering **antes** de precisar. Um, de preferência alguns, informados e prontos. Custa uma tarde agora e salva um projeto depois.

10+

ANOS DE RENDERING E NARRATIVA VISUAL

350+

MARCAS E AGÊNCIAS ATENDIDAS NO MUNDO

95%

ÍNDICE DE SATISFAÇÃO DOS CLIENTES

40%+

DOS NOSSOS TRABALHOS JÁ INCLUEM MOVIMENTO OU 360



MAVERICK
FRAME
STUDIO

Quando a imagem precisa sustentar, fale conosco

Somos um estúdio CGI: rendering arquitetônico e de produto, modelagem 3D, animação, tours 360 e VR. Dez anos, mais de 350 marcas e agências, e o tipo de trabalho que continua certo quando alguém conta as janelas.

Mande as plantas e uma linha sobre para que servem as imagens. Você recebe escopo e preço, sem obrigação de usar nenhum dos dois.

COMECE AQUI

maverickframe.com/contacts

VEJA O TRABALHO

maverickframe.com/gallery

ESCRITO POR

Dim Kuzmenko

Cofundador



Render de produção da Maverick Frame. · As faixas são valores de mercado de 2026 e não constituem orçamento.

