



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

O que um minuto de animação **compra de fato**

Por que a quantidade de planos pesa mais que a duração, o que o movimento de câmera custa, por que o modelo é custo compartilhado, e um formulário de escopo.

COMECE AQUI

Você não compra um minuto. Compra planos.

Minuto é unidade de cobrança, não unidade de trabalho. Sessenta segundos em um sobrevoo lento e sessenta segundos cortados em catorze planos são dois projetos diferentes, e a diferença de esforço é múltiplo, não percentual.

Um plano, 60 segundos

Uma trajetória de câmera, uma luz, uma correção de cor. Só precisa existir aquilo por onde a câmera passa.

Catorze planos, 60 segundos

Catorze enquadramentos, catorze acertos de luz, catorze rodadas de comentário. Cada plano revela um pedaço diferente da cena, então quase tudo precisa existir.

A consequência

"Quanto custa o minuto" não tem resposta enquanto não houver um número de planos. Diga esse número primeiro e as propostas viram comparáveis.

Existe um argumento de montagem além do argumento de custo. Vídeo de vendas costuma precisar de menos planos do que se imagina: poucos enquadramentos que respiram vendem melhor do que uma sequência rápida montada para mostrar tudo.



Render de produção da Maverick Frame.

ESCOPO

Três projetos que cabem no mesmo minuto

Os três têm sessenta segundos. É a única coisa que têm em comum. Compare a coluna da direita antes de comparar preços.

ESCOPO	O QUE APARECE	O QUE PRECISA SER CONSTRUÍDO E ANIMADO
Sobrevoo externo, plano único	Volume, implantação, entorno imediato.	As faces por onde a câmera passa, a cobertura, o terreno próximo. Vegetação parada. Nada se move além da câmera.
Externo e interno, seis a oito planos	Fachada, acesso, dois ou três ambientes.	Toda a envoltória, mais cada ambiente visitado com seus acabamentos, mais dois regimes de luz. Transição de fora para dentro é duas cenas em um plano.
Filme com vida, doze planos ou mais	Pessoas, carros, água, cortinas, reflexos em movimento.	Tudo acima, mais cada elemento animado individualmente. Gente que anda é trabalho de animação, não cenografia. Água e vegetação são as linhas mais pesadas.

A regra que sai desta tabela

Duração é barata. Quantidade de planos é cara. Movimento de câmera define quanto mundo precisa existir. Se o orçamento não fecha, corte planos e reduza movimento, não segundos. Encurtar o filme de sessenta para quarenta segundos mantendo os mesmos planos economiza quase nada.

Um detalhe de produção que costuma passar batido: trilha, locução, legendas, versões em outros idiomas e cortes verticais são linha de orçamento própria. Some-os no pedido, não depois da entrega.

O MODELO

O modelo é custo compartilhado

A maior parcela de uma animação de arquitetura normalmente não é o render. É construir o mundo por onde a câmera passa. Esse mesmo mundo serve imagens estáticas, panoramas 360 e cortes para redes sociais, desde que isso seja dito no começo.

Construímos e renderizamos o modelo no 3ds Max porque o resultado é melhor. O D5, em tempo real, é o que sustenta a animação e a conta. O que levava cerca de uma semana para renderizar volta em minutos.

DIM KUZMENKO, COFUNDADOR, MAVERICK FRAME STUDIO

Isso não é promessa de prazo. É a explicação de por que versões de trabalho podem chegar com frequência e por que dá para olhar uma alternativa de luz sem transformar isso em uma etapa separada do projeto.

Peça no mesmo pedido, mesmo que use depois

01	Imagens estáticas da mesma cena	Enquadramentos escolhidos da mesma câmera, renderizados em alta. Sai muito mais barato junto do que em um pedido novo seis meses depois.
02	Panorama 360 dos ambientes principais	A cena já existe montada. O custo adicional é de render, não de construção.
03	Cortes verticais para redes	Decididos antes, o enquadramento é composto para as duas proporções. Decididos depois, viram corte, e corte estraga composição.
04	Versão sem trilha e sem legenda	O mesmo filme limpo, para você reaproveitar em outro idioma ou em outra campanha sem voltar ao estúdio.

A pergunta que abre essa conversa é curta: o que mais podemos tirar desta cena enquanto ela está montada? Faça a pergunta antes do render final, porque depois dele a cena costuma ser arquivada.

FORMULÁRIO DE ESCOPO

Preencha antes de pedir o orçamento

Preencha em cinco minutos, anexe ao e-mail. Quem orça responde com preço em vez de responder com pergunta, e duas propostas finalmente podem ser colocadas lado a lado.

PROJETO E ESTÁGIO DO DESENHO

ONDE O VÍDEO VAI RODAR, E POR QUANTO TEMPO

DURAÇÃO PRETENDIDA / QUANTIDADE DE PLANOS

QUAIS PLANOS TÊM MOVIMENTO DE CÂMERA

O QUE PRECISA ESTAR VIVO NA CENA: PESSOAS, CARROS, ÁGUA

EXTERNO, INTERNO, OU OS DOIS NO MESMO PLANO

TRILHA, LOCUÇÃO, LEGENDAS, IDIOMAS, FORMATO VERTICAL

JÁ EXISTE MODELO 3D? DE QUEM, E EM QUAL FORMATO

A linha que mais mexe no preço

A quinta. Se pessoas, carros e água aparecem em todos os planos, você está pedindo um filme com animação de personagem, e não um sobrevoo arquitetônico. É outra categoria de orçamento, e é melhor descobrir isso antes de enviar o pedido.

A última linha economiza mais do que parece

Modelo existente pode reduzir bastante o escopo, ou não reduzir nada, dependendo de escala, topologia e materiais. Mande o arquivo junto com o pedido e peça uma avaliação honesta antes de contar com essa economia.

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

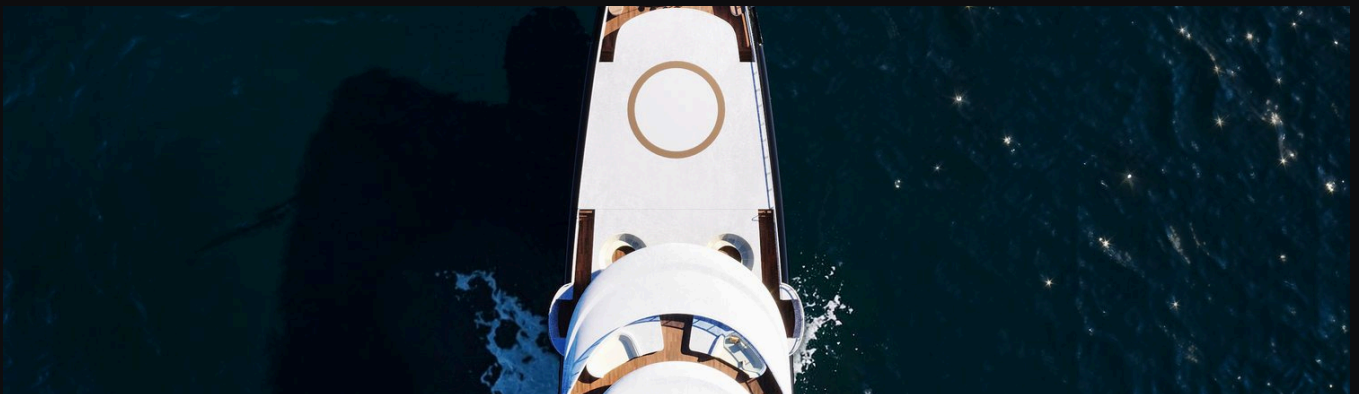
VEJA O TRABALHO

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.

