



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

O que você recebe de fato quando compra um **modelo 3D**

Os três níveis de posse, o que cada formato carrega, oito perguntas antes de contratar, e a tabela que diz qual nível faz sentido para o seu caso.

COMECE AQUI

Você comprou a imagem ou comprou o arquivo?

Quase todo contrato de CGI entrega imagens. O modelo que gerou as imagens fica com quem fez. Um ano e meio depois, o mesmo produto precisa de um ângulo novo para uma campanha nova, e o trabalho recomeça do zero, pelo preço cheio.

Raramente é má-fé. É uma pergunta que ninguém fez no começo. Existem três respostas possíveis, e você deveria saber qual delas comprou.

Nível 1 · só as imagens

Você recebe arquivos finalizados e uma licença de uso. O modelo não é seu e pode simplesmente não existir mais quando você voltar.

Nível 2 · acesso ao arquivo

O estúdio guarda e mantém o modelo, você tem direito escrito de pedir o arquivo quando quiser e uma tarifa combinada para trabalhos futuros.

Nível 3 · propriedade

O modelo é seu, em formato aberto, com direito de passar para qualquer outro fornecedor. Custa mais, e nem sempre é o que você precisa.

O erro não é escolher um nível em vez de outro. O erro é descobrir qual deles você comprou só no dia em que o modelo faz falta. As perguntas da página 04 existem para você escolher com consciência antes de assinar.



Render de produção da Maverick Frame.

FORMATOS

Os formatos, e o que cada um carrega

Peça o arquivo de trabalho e um formato neutro de troca. O primeiro só abre em estúdio que usa o mesmo software; o segundo abre em qualquer lugar, para sempre. Um sem o outro é meia garantia.

FORMATO	O QUE CARREGA	PARA QUE SERVE
Arquivo de trabalho .max .blend .c4d	Tudo: geometria, materiais, luzes, câmeras, modificadores.	O único arquivo que outro estúdio pega e continua sem refazer. Peça pelo nome.
STEP / IGES	Superfícies e sólidos de engenharia, com precisão. Sem materiais.	Qualquer coisa que vá ser fabricada. É o formato que a sua engenharia e o ferramental já usam.
FBX	Geometria, materiais, rigs e animação.	Levar a cena de um software para outro e para motores em tempo real.
OBJ	Geometria e UVs. Simples, universal, perde o resto.	Cópia de arquivo morto. Praticamente não existe programa que não abra.
glTF / GLB	Geometria e materiais, otimizados para a web.	Configurador de produto, visualizador AR, qualquer coisa que rode no navegador.
USD / USDZ	Descrição completa de cena, cada vez mais o padrão de troca.	Cenas grandes, vários fornecedores no mesmo projeto, AR no ecossistema Apple.
Texturas, à parte	Os mapas de imagem para onde os materiais apontam.	Peça sempre como pasta. Modelo sem textura é um volume cinza.

A última linha é a que derruba todo mundo. É rotina receber um modelo cujos materiais apontam para arquivos que continuam no servidor do estúdio. Na sua máquina eles abrem vazios. Abra o modelo no seu próprio computador antes de dar o aceite, não no dia em que ele for necessário.

OITO PERGUNTAS

Antes de contratar a modelagem

Cole no e-mail do pedido. São cinco minutos de resposta para quem faz, e evitam a conversa que normalmente acontece um ano depois, no susto.

- ☐ **01** Recebemos o modelo, ou apenas as imagens renderizadas?
- ☐ **02** Em quais formatos: arquivo de trabalho e qual formato de troca?
- ☐ **03** Texturas e materiais vêm como arquivos separados e vinculados?
- ☐ **04** Podemos entregar esse modelo a outro estúdio para continuar?
- ☐ **05** Está em escala real, e em qual unidade?
- ☐ **06** As partes têm nome e os materiais estão separados?
- ☐ **07** Se o arquivo fica com vocês, por quanto tempo, e quanto custa um ângulo novo daqui a um ano?
- ☐ **08** Qual licença cobre o modelo, separada da licença das imagens?

A pergunta 07 é a que mais rende

Ela transforma uma promessa vaga em dois números: por quanto tempo o arquivo fica guardado e qual a tarifa para reabri-lo. Com esses dois números você consegue decidir entre os três níveis sem adivinhar nada.

A pergunta 03 é a que mais dói

Material sem textura vinculada é o defeito mais comum em entrega de modelo, e o mais silencioso: o arquivo abre, parece completo e só falha quando alguém tenta renderizar em outra máquina.

DECISÃO

Qual dos três níveis faz sentido para você

NÍVEL	QUANDO FAZ SENTIDO	O QUE VOCÊ DEIXA DE TER	O RISCO QUE SOBRA
01 · Só as imagens	Campanha única, produto de ciclo curto, nada que se repita.	Qualquer reuso barato. Todo pedido futuro é trabalho novo.	O arquivo some e ninguém avisa. É o cenário mais comum, e o mais evitável.
02 · Acesso ao arquivo	Catálogo que se renova, linha de produto viva, imóvel com fases.	Independência total do fornecedor, que raramente é necessária.	Depende de o estúdio existir e manter o acervo. Coloque prazo e tarifa por escrito.
03 · Propriedade	Configurador, AR, manual técnico, vários fornecedores em paralelo.	Parte do orçamento de imagem, que vai para direitos e preparo.	Ter o arquivo não é saber usá-lo. Alguém do seu lado precisa cuidar dele.

A frase mais barata que você pode colocar no briefing

"Modelo entregue em escala real, na unidade declarada, com topologia limpa, UVs utilizáveis, partes nomeadas, materiais separados e texturas fornecidas como arquivos vinculados." Uma frase, escrita antes de o trabalho começar. É ela que separa ter um ativo de ter a fotografia de um ativo, e não custa nada quando é pedida no início.

Nada disso aparece no render. Duas modelagens podem gerar a mesma imagem e valer valores completamente diferentes; a diferença só fica visível no instante em que alguém tenta usar o arquivo de novo. Por isso a frase acima vale mais do que qualquer cláusula sobre qualidade de imagem.

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.

