



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Um modelo. Cinco filmes. Feito uma vez.

Qual animação 3D fazer em cada fase do lançamento de um produto, do pitch ao treinamento, o que preparar para cada uma e quanto custa quando um único modelo atravessa todas elas.

COMECE AQUI

Por que a animação estoura o orçamento entre filmes

A animação 3D raramente estoura o orçamento em um único filme. Ela estoura porque cada filme é comprado separadamente: o filme de pitch de um fornecedor, o de lançamento de outro, o vídeo de treinamento de um terceiro, e cada um modela o mesmo produto de novo.

O modelo é a parte cara, e é a parte que pode ser reaproveitada. Feito uma vez, no nível de detalhe que o plano mais próximo exige, ele sustenta o filme para investidores, o lançamento, o filme de vendas e a sequência de treinamento, e cada novo filme parte de um trabalho já feito.

COMPRADO FILME A FILME		PLANEJADO COMO UM SÓ MAPA	
01	O produto é modelado de novo a cada filme	Um modelo a partir do seu CAD, reaproveitado em todos os filmes	
02	O visual muda de fornecedor para fornecedor	Um visual aprovado no pitch, no lançamento e nas vendas	
03	Cada filme começa de um briefing em branco	Cada filme herda as cenas e a lista de planos	
04	As versões ficam para depois	Cortes e stills são planejados junto com o primeiro filme	

O modelo é o ativo. Os filmes são o resultado.

Feche o modelo e o visual uma vez, e cada filme seguinte vira uma edição e alguns planos novos, em vez de uma nova produção.



Quadro de animação 3D da Maverick Frame.

O MAPA

Qual filme em cada fase, e o que passa adiante

As cinco fases abaixo são as da nossa página de animação 3D. Para cada uma: o filme que faz o trabalho naquela fase, para quem ele é e o que a fase seguinte herda em vez de pagar de novo.

FASE	O FILME	QUEM ASSISTE	O QUE PASSA ADIANTE
Captação	Um filme de pitch ou de financiamento coletivo que mostra o produto funcionando antes de o protótipo ficar pronto	Investidores, apoiadores, parceiros	O modelo e o visual aprovado
Lançamento	Um filme principal, giros 360° e closes de funcionalidades	Compradores na página de lançamento, anúncios, redes sociais	Cenas, iluminação e cortes
Vendas	Um filme de funcionamento com vistas em corte e rótulos	Reuniões de vendas, distribuidores, feiras	Vistas em corte e explodidas
Treinamento	Sequências de montagem, instalação e manutenção	Equipes, instaladores, clientes	Cenas passo a passo
Novo modelo	As mesmas cenas atualizadas para uma nova versão, cor ou mercado	Todos os anteriores, de novo	Tudo o que veio antes

Comece de onde você está

Se o produto já está à venda, comece em Vendas e peça que o modelo seja feito com o detalhe de um filme de lançamento. É isso que permite que os próximos filmes o reaproveitem.

Nem todo produto passa pelas cinco fases. Um produto que já tem investimento pode começar no Lançamento. A ordem continua valendo: o que é feito primeiro é o que cada filme seguinte reaproveita.



Quadro de animação 3D da Maverick Frame.

QUANTO CUSTA

Um produto, cinco filmes, linha por linha

Um exemplo ilustrativo: um produto levado pelas cinco fases, calculado com a nossa tarifa de animação de \$45 por hora. O modelo é feito uma vez; cada filme depois dele reaproveita as cenas.

ITEM	BASE	A \$45/H
01 Modelo 3D a partir do CAD, materiais e aprovação do visual	uma vez, 24 h	\$1.080
02 Filme de pitch, cerca de 45 segundos	40 h	\$1.800
03 Filme principal de lançamento, cerca de 60 segundos	60 h	\$2.700
04 Três cortes para redes sociais a partir do filme de lançamento	3 x 6 h	\$810
05 Filme de funcionamento com vistas em corte, cerca de 90 segundos	55 h	\$2.475
06 Sequência de treinamento e instalação	40 h	\$1.800
07 Atualização das cenas para o novo modelo	16 h	\$720
Horas		253 h
Planejado como um só mapa		\$11.385
Cada filme comprado do zero		\$15.705

9%

MODELO

16%

PITCH

31%

LANÇAMENTO

22%

VENDAS

22%

TREINAMENTO E ATUALIZAÇÃO

Do zero significa os mesmos filmes mais 96 horas: o modelo de 24 horas feito de novo para os filmes de lançamento, vendas, treinamento e atualização. As horas são ilustrativas para um produto de complexidade média; cada projeto real é orçado para o seu escopo exato.

TUDO EM UMA PÁGINA

O que nos enviar em cada fase

As equipes cujos logos aparecem nas nossas páginas de serviços não enviam especificações longas. Em cada fase, mandam alguns itens como estes, em geral no corpo de um e-mail, e isso basta para orçar.

01	Captação: a história	O que o produto faz, para quem, e a única coisa de que o investidor precisa lembrar.
02	Captação: os arquivos	Arquivos CAD ou STEP, esboços ou fotos do protótipo, o que existir.
03	Lançamento: os canais	Onde o filme vai passar, as durações de que você precisa e a data de lançamento.
04	Lançamento: a marca	O manual da marca, dois filmes de que você gosta e as cores do produto.
05	Vendas: as perguntas	As três perguntas que os compradores mais fazem e que o filme deve responder.
06	Vendas: o interior	Quais peças mostrar em corte ou explodir, e quaisquer rótulos ou dados a exibir.
07	Treinamento: os passos	Os passos de montagem ou instalação em ordem, do seu manual ou de um engenheiro.
08	Novo modelo: a mudança	O que é novo: uma peça, uma cor, um mercado ou um idioma.
09	Todas as fases: a data	A data em que o filme é necessário e quem o aprova.

Mude o produto, mantenha o filme

Se fizemos o seu filme, uma nova versão começa com um e-mail: diga o que mudou, e atualizamos as cenas em vez de recomençar.

As nossas condições estão na próxima página

Preços de mercado, prazos e o que conta como rodada de revisão estão na página 06.



Quadro de animação 3D 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

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 3D	maverickframe.com/pt-br/servicos/animacao-3d/
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.