



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Cinco filmes, um só prédio. **Pagar cinco vezes?**

Quais animações encomendar do design ao lançamento, quais cenas e câmeras passam adiante e um orçamento composto do processo inteiro contra comprar cada filme do zero.

COMECE AQUI

Todo filme começa do zero. Por quê?

A maioria dos empreendimentos termina com quatro ou cinco filmes: um estudo de volumetria, um filme para o banco, uma animação para a aprovação, um filme de vendas e uma versão de lançamento. Costumam ser contratados com meses de distância, muitas vezes com estúdios diferentes, e cada um começa reconstruindo o mesmo prédio.

Na animação arquitetônica, a parte cara é a cena. Terreno, volumetria, fachadas, paisagismo, interiores, iluminação e os caminhos de câmera que levaram uma semana para aprovar. Quando o próximo filme vai para um fornecedor novo, tudo isso é pago de novo, e vem o segundo problema: o filme chega depois da reunião para a qual foi feito, porque ninguém o encomendou enquanto o anterior estava em produção.

COMPRADO ETAPA POR ETAPA	PLANEJADO COMO UM ROTEIRO
01 Cada filme contratado como um trabalho novo	Uma cena, ampliada etapa por etapa
02 Câmeras redesenhadas para cada público	Caminhos de câmera aprovados reaproveitados e reeditados
03 O filme da aprovação não se parece com o de vendas	Um prédio, uma luz, um visual nos cinco filmes
04 Encomendado quando a reunião já está na agenda	Reservado uma etapa antes, com a cena ainda aberta
05 Custo de reconstrução escondido em cada orçamento	A cena paga uma vez, em parcelas

O prédio não muda entre as etapas. A conta não deveria zerar.

Um banco, a prefeitura e um comprador precisam de filmes diferentes, não de prédios diferentes. Planeje a cena uma vez e cada filme seguinte custa o trabalho de câmera e os novos ambientes, não o modelo inteiro de novo.



Render de produção da Maverick Frame.

O ROTEIRO

Qual filme encomendar, etapa por etapa

Cinco etapas, cinco filmes. A coluna da direita é o que a maioria dos briefings esquece de pedir: os arquivos e decisões que devem passar adiante para que o próximo filme comece de uma cena pronta.

ETAPA	ENCOMENDE ESTAS IMAGENS	QUEM USA	O QUE PASSA ADIANTE
Design	Voo em volta da volumetria e estudos rápidos de câmera, em cinza ou com textura leve	Arquiteto e equipe de projeto	Modelo do terreno, volumetria, primeiros caminhos de câmera
Financeiro	Filme aéreo curto com o entorno e as fases da obra	Bancos, comitê de investimento	Modelo do entorno, fases, câmeras aéreas
Aprovação	Percurso na altura dos olhos e uma sequência do dia para a noite	Prefeitura, audiência pública	Fachadas detalhadas, paisagismo, iluminação
Venda	Percurso pelos interiores, sequências das áreas comuns e um filme de vendas	Stand de vendas, site do empreendimento	Interiores mobiliados, visual tratado, edição
Lançamento	Voo completo com música e letreiros, mais cortes para redes sociais	Site, anúncios, o evento de lançamento	Filme master e versões curtas para campanhas futuras

Comece de onde você está

Se você está na Aprovação, encomende o percurso agora e peça três coisas no contrato: a cena é modelada num padrão que aceita interiores, os caminhos de câmera são guardados e os arquivos ficam com o estúdio para o filme de vendas. As etapas 4 e 5 começam então de um prédio iluminado e aprovado.



Render de produção da Maverick Frame.

QUANTO CUSTA

O processo, orçado dos dois jeitos

Um exemplo composto de um empreendimento residencial de porte médio, com preços de estúdio de médio porte. Durações e preços por minuto são os mesmos nos dois totais; só muda o trabalho de cena.

ITEM	BASE	PREÇO DE ESTÚDIO
01 Design: cena, terreno e volumetria	uma vez	\$2.400
02 Design: voo da volumetria e estudos de câmera, 45 s	0,75 min x \$4.000	\$3.000
03 Financeiro: entorno e fases adicionados	cena reaproveitada do Design	\$800
04 Financeiro: filme aéreo com fases, 60 s	1 min x \$4.500	\$4.500
05 Aprovação: detalhe de fachada, paisagismo, luz	cena reaproveitada do Financeiro	\$2.000
06 Aprovação: percurso 60 s, dia para noite 30 s	1,5 min x \$5.000	\$7.500
07 Venda: interiores e áreas comuns adicionados	cena reaproveitada da Aprovação	\$3.000
08 Venda: percurso interno e filme de vendas, 2 min	2 min x \$5.500	\$11.000
09 Lançamento: letreiros, cor e mixagem de som	cena reaproveitada da Venda	\$600
10 Lançamento: voo completo com música, 90 s	1,5 min x \$6.000	\$9.000
11 Lançamento: seis cortes para redes a partir do master	6 x \$250	\$1.500
Etapa Design		\$5.400
Etapa Financeiro		\$5.300
Etapa Aprovação		\$9.500
Etapa Venda		\$14.000
Etapa Lançamento		\$11.100

Planejado como um roteiro \$45.300

As mesmas imagens compradas etapa por etapa, do zero \$64.300

O total do zero orça os mesmos filmes pelos mesmos preços, com a cena refeita por cada novo fornecedor no nível de detalhe da etapa (\$2.400 no Design, subindo até \$8.800 no Lançamento). Planejada como um roteiro, a cena completa de \$8.800 é paga uma vez, em parcelas, e a diferença é de \$19.000.

12%

DESIGN, \$5.400

12%

FINANCEIRO, \$5.300

21%

APROVAÇÃO, \$9.500

31%

VENDA, \$14.000

24%

LANÇAMENTO, \$11.100

UMA PÁGINA

O que nos mandar em cada etapa

Os clientes cujos logos aparecem nas nossas páginas de serviço não mandam especificações de animação. Mandam o que já têm e dizem para qual reunião é o filme. Isso basta para orçar em qualquer etapa.

01	Design: os desenhos	Plantas, cortes e o limite do terreno, ou o modelo de trabalho em qualquer formato. Diga qual é o atual.
02	Design: a pergunta	O que a equipe está testando: escala, vistas, o skyline. Isso define as câmeras.
03	Financeiro: as fases	As fases e a ordem de construção, mais a data da reunião com o banco.
04	Aprovação: os pontos de vista	As ruas e vizinhos de onde a prefeitura vai olhar. Marque-os numa planta.
05	Aprovação: o paisagismo	O projeto de paisagismo, ou uma linha dizendo se é maduro ou recém-plantado.
06	Venda: os interiores	Memorial de acabamentos e os ambientes que vendem, com uma referência de clima se houver.
07	Venda: onde vai passar	Tela do stand, site, um portal. Isso define duração, formato e resolução.
08	Lançamento: música e letreros	Manual da marca, arquivos do logo e se a licença da trilha é sua ou nossa.
09	Lançamento: os canais	Em quais plataformas de anúncio os cortes vão rodar, para enquadrarmos em vertical e quadrado.
10	Qualquer etapa: a data	A data da reunião ou do lançamento, a real. Um filme leva de 4 a 6 semanas por minuto.

Mude de etapa, mantenha a cena

Ao fim de cada filme, peça para guardarmos a cena, as câmeras e o projeto de edição. Quando vier a próxima etapa, um novo briefing abre o mesmo arquivo, e o orçamento cobre só o que é novo: ambientes, estados de luz, câmeras.

Preços e condições no verso

Faixas por minuto para freelancers e estúdios, nossos prazos de produção e o que cobre uma rodada de revisão estão na próxima página, para você conferir este orçamento, ou qualquer outro, com o mercado.

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/servicos/animacao-arquitetonica/
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.