



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Cinco etapas. Um modelo de produto. **\$8.000 de diferença.**

Quais renders encomendar do design ao suporte, o que o modelo do produto leva a cada etapa e o roteiro orçado: \$18.700 planejado, \$26.700 com o modelo refeito toda vez.

COMECE AQUI

Cada etapa compra o mesmo produto de novo

Os renders de um produto raramente são pedidos de uma vez. O design quer as variações de cor antes do ferramental, os fundadores querem imagens principais para o deck, o varejo quer packshots, o marketing quer um filme de lançamento e o suporte quer vistas explodidas um ano depois.

Cada pedido costuma ir para quem está mais perto na hora: a agência de design, um freelancer achado para o deck, o time de conteúdo do varejista. Cada um reconstrói o produto a partir do CAD ou de fotos. As imagens saem um pouco diferentes a cada vez, e o modelo pago em março não é o que o suporte consegue usar em novembro. O segundo problema é o timing: renders de cores pedidos depois do ferramental não mudam mais a decisão para a qual foram feitos.

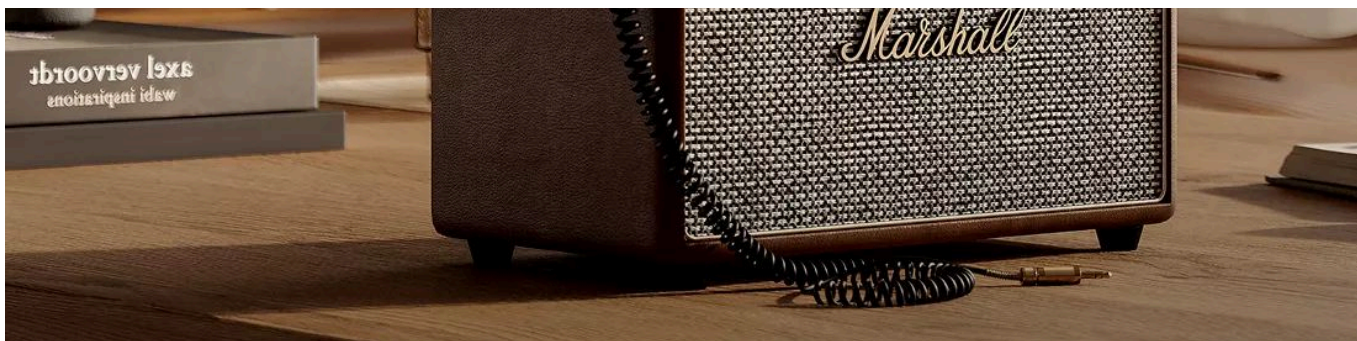
COMPRADO ETAPA POR ETAPA

PLANEJADO COMO UM ROTEIRO

- | | | |
|----|--|--|
| 01 | Um fornecedor novo refaz o produto do CAD a cada etapa | Um modelo do produto, guardado pelo estúdio e reaberto a cada novo conjunto |
| 02 | Cor e material acertados no olho, e embalagem, página e anúncio não batem | Materiais definidos uma vez, e toda imagem mostra o mesmo acabamento |
| 03 | Opções de design renderizadas depois do ferramental, com a escolha já feita | Cores renderizadas antes do ferramental, quando ainda podem mudá-lo |
| 04 | Vistas explodidas pedidas do zero quando o manual vence | Peças já separadas no modelo, e os renders de suporte são só mais uma câmera |

Você não está comprando imagens. Está comprando um modelo, de novo e de novo.

Num render de produto, quase todo o custo do primeiro conjunto é o modelo e a cena de estúdio. Cada conjunto seguinte deveria pagar por câmeras e iluminação, não pelo produto uma segunda vez.



Render de produção da Maverick Frame.

O ROTEIRO

O que pedir em cada etapa e o que fica

As cinco etapas como aparecem na nossa página de render de produtos, na mesma ordem. Ache a linha em que seu produto está agora; a última coluna é o que pedir para receber, para que a próxima etapa comece dali.

ETAPA	ENCOMENDE ESTAS IMAGENS	QUEM USA	O QUE PASSA ADIANTE
Design	Renders fotorrealistas de cores e opções de design, antes do ferramental	Design industrial, gestão de produto	Modelo do produto, biblioteca de materiais
Pitch	Imagens principais e destaques de recursos para decks e crowdfunding	Fundadores, investidores, compradores do varejo	Iluminação principal, câmeras
Varejo	Packshots em fundo branco, renders de embalagem, jogos de ângulos	Varejistas e marketplaces	Modelo da embalagem, cena de packshot
Lançamento	Cenas lifestyle, closes e uma animação curta de lançamento	Marketing, anúncios, redes sociais, página de lançamento	Ambientes, rig de animação
Suporte	Vistas explodidas, renders de peças e imagens de montagem	Manuais, central de ajuda, página de peças	Peças separadas para o próximo ano-modelo

Comece de onde você está

Se o seu produto está no Varejo, peça os packshots a partir do modelo usado nas imagens do pitch, e exija o modelo da embalagem e a cena de packshot como entregáveis. O filme de lançamento reaproveita os dois, e o suporte herda um modelo que já se desmonta.



Render de produção da Maverick Frame.

QUANTO CUSTA

O roteiro inteiro, orçado linha por linha

Um roteiro composto para um produto de consumo, com preços de estúdio de médio porte. As linhas marcadas "cena reaproveitada" partem do modelo feito no Design. O total do zero mantém todos os preços unitários e só soma de volta a reconstrução que essas linhas evitaram: o modelo e a cena de \$2.000, uma vez por etapa.

	ITEM	BASE	PREÇO DE ESTÚDIO
01	Design. Modelo do produto e cena de estúdio a partir do CAD	modelagem	\$2.000
02	Design. Seis renders de cores e opções	6 x \$300	\$1.800
03	Pitch. Iluminação das imagens principais	cena reaproveitada do Design	\$400
04	Pitch. Três imagens principais, três destaques de recursos	6 x \$450	\$2.700
05	Varejo. Modelo da embalagem e cena de packshot	cena reaproveitada do Pitch	\$900
06	Varejo. Jogo de ângulos em fundo branco	8 x \$250	\$2.000
07	Lançamento. Modelo preparado para animação	cena reaproveitada do Varejo	\$400
08	Lançamento. Cenas lifestyle e closes	5 x \$500	\$2.500
09	Lançamento. Animação de lançamento de 30 segundos	0,5 min x \$6.000	\$3.000
10	Suporte. Peças separadas para vistas explodidas	cena reaproveitada do Lançamento	\$600
11	Suporte. Renders explodidos, de peças e de montagem	8 x \$300	\$2.400
	Subtotal Design		\$3.800
	Subtotal Pitch		\$3.100
	Subtotal Varejo		\$2.900
	Subtotal Lançamento		\$5.900
	Subtotal Suporte		\$3.000

Planejado como um roteiro **\$18.700**

As mesmas imagens compradas etapa por etapa, do zero **\$26.700**

20%

DESIGN, \$3.800

17%

PITCH, \$3.100

15%

VAREJO, \$2.900

32%

LANÇAMENTO, \$5.900

16%

SUPORTE, \$3.000

\$8.000 são o mesmo produto, modelado mais quatro vezes.

Todos os preços unitários são iguais nos dois totais. A diferença é uma decisão: manter o modelo do produto com um só estúdio desde o Design e deixar cada etapa pagar pelas suas câmeras e iluminação.

UMA PÁGINA

O que nos mandar em cada etapa

Você não precisa de especificação para começar em nenhuma etapa. Mande o que tem, geralmente no corpo de um e-mail, e orçamos a partir disso. Duas coisas por etapa bastam.

01	Design: arquivos	STEP ou CAD nativo, ou fotos e medidas de um protótipo.
02	Design: opções	As cores e acabamentos ainda em aberto, e a data do pedido do ferramental.
03	Pitch: a história	O deck ou a página da campanha, e os três recursos que as imagens precisam provar.
04	Pitch: materiais	Amostras, ficha CMF ou referências de cor de cada parte visível.
05	Varejo: anúncios	A especificação de imagem de cada varejista: ângulos, fundo, tamanho, tipo de arquivo.
06	Varejo: embalagem	Facas e artes da embalagem, se ela deve aparecer.
07	Lançamento: canais	Onde as imagens e o filme vão rodar: página do produto, anúncios, redes, loja física.
08	Lançamento: clima	Duas ou três referências do cenário. Não um moodboard de quarenta.
09	Suporte: peças	Quais peças o cliente troca ou monta, e o formato de página do manual.
10	Suporte: data	Quando o manual ou a central de ajuda entra no ar.

Mude de etapa, mantenha a cena

Guardamos o modelo do produto, os materiais e as cenas depois de cada etapa. Quando o produto avançar, mande o novo briefing e cite o pedido anterior: reabrimos os mesmos arquivos e você paga pelas câmeras novas, não por um modelo novo.

Nossas condições estão na próxima página

Preços de mercado, prazos do primeiro rascunho, rodadas de revisão e condições de urgência estão no verso. Todos os preços deste guia ficam dentro dessas faixas.

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/
Render de produtos	maverickframe.com/pt-br/servicos/render-de-produtos/
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.