



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Um modelo, do Pitch ao Always-on. **\$7.200 a menos.**

Que CGI pedir do pitch ao fluxo always-on, o que o modelo do produto leva para cada etapa seguinte e uma campanha de lançamento orçada contra começar cada etapa do zero.

COMECE AQUI

Um produto, cinco fornecedores, cinco modelos refeitos

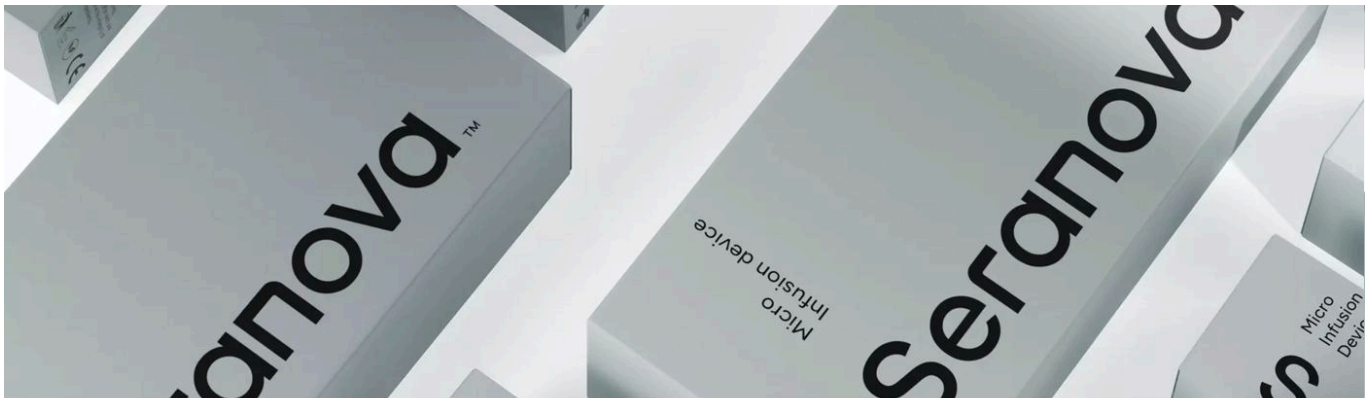
Uma campanha de lançamento renderiza o mesmo produto muitas vezes entre o pitch e o último criativo always-on: mood frames para ganhar a conta, styleframes para a aprovação do cliente, stills e filmes principais contra a data de veiculação, cada corte que o plano de mídia lista e, depois, um fluxo mensal de novos anúncios. O produto quase não muda. O modelo costuma ser refeito a cada passo.

O motivo é banal. Os frames do pitch são feitos por quem estava livre naquela semana, os visuais de aprovação por um freelancer, a produção pelo estúdio que ganhou a verba, os cortes por uma equipe de adaptação e os anúncios always-on pelo fornecedor da agência de performance. Cada um modela o produto a partir do CAD, acerta o rótulo e a cor de novo e ilumina tudo outra vez. E as veiculações, necessárias no dia do lançamento, costumam ser pedidas depois que o hero é aprovado.

COMPRADO ETAPA POR ETAPA		PLANEJADO COMO UM ROTEIRO	
01	Modelo do pitch descartado depois do pitch	Modelo do pitch feito com precisão de produção e arquivado	
02	Rótulo e cor acertados de novo por cada fornecedor	Uma única checagem de precisão, aprovada na Aprovação	
03	Formatos recortados de um master depois da aprovação	Áreas de segurança de cada veiculação definidas na cena	
04	Anúncios always-on briefados como projetos novos	Criativos mensais renderizados a partir das mesmas cenas	

O modelo é o ativo. Pague por ele uma vez.

Modelar o produto e casá-lo com o CAD, o rótulo e as cores é a parte mais lenta do CGI de campanha. Guarde o modelo, e cada etapa seguinte paga por câmeras, luz e formatos, não pelo produto outra vez.



Render de produção da Maverick Frame.

O ROTEIRO

Que CGI pedir, etapa por etapa

Cinco etapas, do pitch ao fluxo always-on. A última coluna é o que o estúdio deve passar adiante, para que a etapa seguinte comece de um produto aprovado e iluminado, e não de um modelo novo.

ETAPA	PEÇA ESTES VISUAIS	QUEM USA	O QUE SEGUE ADIANTE
Pitch	Mood frames e um ou dois visuais de prova de conceito	A sua equipe de criação, a banca do pitch	Modelo do produto, primeiro look e luz
Aprovação	Prévias, checagens de precisão do produto e styleframes	Os times de marca e de produto do cliente	Modelo, rótulo e cores aprovados
Produção	Stills e filmes principais, spots FOOH e packshots	A campanha, contra a data de veiculação	Cenas principais, câmeras e look-dev
Lançamento	Cada corte, recorte e formato para OOH, mídia paga em redes sociais, marketplaces, imprensa e varejo	Compradores de mídia, varejistas, imprensa	Configurações de formato e áreas de segurança
Always-on	Cenas novas, variações sazonais e criativos novos para anúncios	Times de performance e de social	A biblioteca inteira, para a próxima campanha

Comece de onde você está

Se você está na Produção, peça agora os stills e filmes principais e exija duas coisas: que cada veiculação do plano de mídia seja configurada na cena antes do render e que os arquivos de cena sejam guardados. Os cortes do Lançamento e os criativos Always-on partem então de cenas iluminadas e aprovadas, não de um modelo novo.



Render de produção da Maverick Frame.

QUANTO CUSTA

Uma campanha de lançamento, orçada dos dois jeitos

Composto de um produto embalado lançado em OOH, redes sociais pagas e marketplaces, a preços médios de estúdio. Preços unitários iguais nos dois totais.

	ITEM	BASE	A PREÇO DE ESTÚDIO
01	Pitch: modelo do produto do CAD, com precisão de produção	uma vez	\$1.800
02	Pitch: três mood frames, dois visuais de prova de conceito	3 x \$300 + 2 x \$450	\$1.800
03	Aprovação: checagem de rótulo, cor e precisão	modelo reaproveitado do Pitch	\$650
04	Aprovação: três prévias e quatro styleframes	3 x \$250 + 4 x \$400	\$2.350
05	Produção: look-dev principal e ambientes	cena reaproveitada da Aprovação	\$1.400
06	Produção: seis stills principais	6 x \$500	\$3.000
07	Produção: filme principal, 30 s	0,5 min x \$7.000	\$3.500
08	Produção: spot FOOH sobre uma placa urbana, 15 s	0,25 min x \$8.000	\$2.000
09	Lançamento: formatos e áreas de segurança	cenar reaproveitadas da Produção	\$1.000
10	Lançamento: oito cortes de filme, 20 stills refeitos em render	8 x \$300 + 20 x \$60	\$3.600
11	Lançamento: oito packshots para marketplace	8 x \$250	\$2.000
12	Always-on: conjuntos sazonais e fundos novos	cenar reaproveitadas do Lançamento	\$900
13	Always-on: doze criativos novos para anúncios	12 x \$300	\$3.600
14	Always-on: seis loops para redes sociais, 6 s cada	0,6 min x \$4.000	\$2.400
	Etapa Pitch		\$3.600
	Etapa Aprovação		\$3.000
	Etapa Produção		\$9.900
	Etapa Lançamento		\$6.600
	Etapa Always-on		\$6.900

Planejado como um roteiro \$30.000

Os mesmos visuais comprados etapa por etapa, do zero \$37.200

Do zero, cada etapa vai para um fornecedor novo, que modela o produto de novo a partir do CAD pelos mesmos \$1.800 do Pitch e faz o trabalho de cena da etapa pelo mesmo preço. Num só roteiro, o modelo é feito uma vez: \$7.200 a menos.

12%

PITCH, \$3.600

10%

APROVAÇÃO, \$3.000

33%

PRODUÇÃO, \$9.900

22%

LANÇAMENTO, \$6.600

23%

ALWAYS-ON, \$6.900

A PÁGINA ÚNICA

O que nos enviar em cada etapa

Os clientes cujos logos aparecem nas nossas páginas não mandam especificações para CGI de campanha. Agências mandam um briefing em qualquer formato, os arquivos do produto e uma linha sobre onde o trabalho vai rodar. Em qualquer etapa, isso basta para orçar.

01	Pitch: a ideia	O conceito, o produto e uma ou duas referências. Um deck ou algumas linhas num e-mail bastam.
02	Pitch: a data	Quando você apresenta, para que os frames cheguem com um dia de folga para a sua própria revisão.
03	Aprovação: o produto	CAD, facas de embalagem ou fotos de uma amostra, com o rótulo e a arte de impressão.
04	Aprovação: as cores	Uma referência Pantone ou uma amostra física de cada cor que o cliente vende.
05	Produção: a lista de peças	Os stills, filmes e placas FOOH de que você precisa, com durações e os mercados em que vão rodar.
06	Produção: a data de veiculação	A primeira data de veiculação. Um minuto de filme leva de 4 a 6 semanas.
07	Lançamento: o plano de mídia	Cada veiculação com tamanho, proporção e limite de duração, antes de o render começar.
08	Always-on: o calendário	As temporadas, os mercados e o volume mensal de criativos que você espera.
09	Qualquer etapa: o NDA	O seu NDA e como os arquivos sem marca devem ser nomeados para o seu cliente.

Mude de etapa, mantenha a cena

Peça para guardarmos o modelo, os materiais, as câmeras e as configurações de formato ao entregar uma etapa. Quando chegar a próxima etapa ou temporada, envie as mudanças, e orçamos só as cenas, tomadas e cortes novos.

Preços e condições no verso

As faixas de freelancer e de estúdio, os nossos prazos de produção e o que uma rodada de revisão cobre estão na próxima página, para você conferir os preços por trás deste composto.



Render de produção 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/
--------------------------------	---

CGI para agências	maverickframe.com/pt-br/solucoes/para-agencias-de-marketing/
--------------------------	---

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.