



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

A ideia de FOOH morre na placa de locação. Uma placa, 8 segundos.

O briefing que decide se um filme de fake out-of-home parece real: uma placa, uma ideia, oito segundos. Com preço linha por linha contra a versão de três ideias, que custa \$23.100.

COMECE AQUI

Parece falso antes de o objeto chegar.

Um filme de FOOH funciona por um motivo: por um segundo, quem assiste acredita que aquilo aconteceu numa rua de verdade. Essa crença é decidida pela filmagem, não pelo CGI. Quando o filme parece falso, o problema raramente é o objeto. A placa em que ele foi inserido nunca teria como sustentá-lo.

A maioria dos briefings de FOOH descreve a ideia em detalhes e a filmagem numa linha, muitas vezes “banco de imagens ou o que funcionar”. Então a placa é escolhida tarde, depois que o conceito já foi aprovado, e chega tremida, com luz chapada, filmada da altura errada ou já lotada. Tudo o que vem depois é uma tentativa de salvar um plano que não tinha espaço para a ideia.

O QUE O BRIEFING COSTUMA TRAZER PRIMEIRO

O QUE DECIDE SE PARECE REAL

01	Três ideias, caso uma funcione	Uma ideia que cabe num lugar. Cada ideia exige sua própria placa, objeto e simulação.
02	Uma história de 30 segundos	Oito a dez segundos com uma revelação. É isso que as pessoas assistem e compartilham.
03	“Banco de imagens serve”	Uma placa filmada para o objeto: estável, na altura dos olhos, com espaço no quadro e luz compatível.
04	Todas as plataformas, todos os formatos	Filme para o corte mais alto primeiro. Um recorte 16:9 tirado de uma filmagem 9:16 raramente se salva.

A placa é o briefing.

Decida onde a ideia acontece e filme esse lugar direito antes que alguém modele qualquer coisa. Uma boa placa torna crível um objeto comum; uma placa ruim faz um objeto perfeito parecer colado.



Render de produção da Maverick Frame.

O ORÇAMENTO

Três ideias, 30 segundos, com preço do briefing

Abaixo, um composto de briefings de FOOH que orçamos este ano, a valores médios de estúdio no mercado. O preço por minuto de animação não descreve bem esse trabalho: a maior parte do custo está no objeto, na simulação e na integração com a placa, não na duração.

	ITEM	BASE	A VALORES DE ESTÚDIO
01	Três placas de banco, licenciadas, rastreadas e limpas	3 x \$900	\$2.700
02	Três objetos principais modelados em escala urbana	3 x \$1.200	\$3.600
03	Uma simulação por ideia: tecido, líquido, vidro	3 x \$1.500	\$4.500
04	30 segundos iluminados e renderizados, 720 quadros	\$200 / s	\$6.000
05	Composição: sombras, reflexos, granulação	30 s	\$3.400
06	Cinco cortes para plataformas	5 x \$300	\$1.500
07	Nova placa e novo rastreio depois que a primeira falhou	resgate	\$1.400
	Placas, objetos e simulações de três ideias		\$10.800
	Duração, composição e cortes		+ \$10.900
	O resgate		+ \$1.400
	Três ideias, 30 segundos		\$23.100
	Uma placa, uma ideia, oito segundos		\$7.000

\$7.000 compram o filme que as pessoas compartilham.

Uma placa rastreada \$900, um objeto \$1.200, uma simulação \$1.500, oito segundos renderizados \$1.600, composição \$900 e três cortes \$900. Não é a versão barata do briefing longo. É a versão que tem chance de ser acreditada.

LINHA POR LINHA

O que escrever no lugar do briefing longo

Reescreva estas nove linhas e o filme fica mais curto, mais barato e mais convincente ao mesmo tempo. Nenhuma delas é concessão criativa; são as condições em que o truque funciona.

NO BRIEFING	O QUE ESCREVER NO LUGAR
01 Três conceitos para escolher	Escolha antes da produção. Teste as ideias como esboços sobre uma foto da rua; nessa fase elas quase não custam nada.
02 Uma história de 30 segundos	Uma revelação em oito a dez segundos, mais um quadro fixo para o cartaz e a thumbnail.
03 “Banco de imagens ou o que funcionar”	Diga o lugar. Se precisar ser banco de imagens, mande o clipe antes de licenciar, não depois.
04 Nenhuma nota de filmagem	Câmera estável ou movimento lento, altura dos olhos ou do celular, 4K ou mais, o espaço do objeto vazio no quadro.
05 Nenhuma referência de luz	Alguns segundos de uma bola cinza e uma cromada, ou fotos do local no mesmo horário.
06 O objeto como um logo	O arquivo do produto ou uma amostra física. Rótulos reais, proporções reais, materiais reais.
07 “Faça viralizar”	Diga o que o objeto faz: pausa, cresce, derrete, embrulha, bate. Um verbo é um briefing.
08 Todas as plataformas	A plataforma e o formato principais, depois os cortes que vêm em seguida. Filme para o mais alto.
09 Lançamento semana que vem	A data real. Rastreo e simulação precisam dos seus dias; a urgência é metade do prazo por cerca de 40% a mais.

A PÁGINA ÚNICA

O que as marcas realmente nos mandam para FOOH

As marcas cujos logos aparecem nas nossas páginas de serviço não mandam apresentações cheias de conceitos. Mandam algo parecido com isto, quase sempre no corpo de um e-mail com um vídeo anexo, e já basta para orçar e começar.

01	A ideia	Uma frase e um verbo: o que aparece e o que faz.
02	O lugar	Uma rua, uma fachada, um ponto turístico, um outdoor. Nomeie ou descreva.
03	A placa	A filmagem, se você tiver; um vídeo de celular, se não. Diremos se ela sustenta a ideia.
04	O produto	Um arquivo 3D, a arte da embalagem ou uma amostra.
05	A duração	Oito a dez segundos é o padrão. Diga se precisar de mais.
06	A plataforma principal	Onde lança e em qual formato.
07	Os outros cortes	Formatos e durações que seguem a versão principal.
08	Som	Se você fornece ou se fica com a gente.
09	A data em que precisa	A data do lançamento, não a confortável.
10	O orçamento	Um valor ou uma faixa. É o caminho mais rápido para um escopo sob medida.

Mande o vídeo de celular antes

Dez segundos filmados no celular no local real dizem mais do que um moodboard. Em geral conseguimos dizer em um dia se o lugar sustenta a ideia, antes de alguém contratar equipe.

Guarde a segunda ideia

Uma ideia cortada não está perdida. Depois que o primeiro filme sair e você souber como ele performou, o segundo começa com uma placa comprovada e um estúdio que já conhece o seu produto.

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 a placa e a ideia

Imagens da locação, um vídeo de celular da rua, o arquivo do produto ou uma ideia de uma linha, 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/
FOOH	maverickframe.com/pt-br/servicos/publicidade-fooh-cgi/
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.