



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

# Vinte lacunas num briefing de interiores. Cada uma é uma **revisão.**

As decisões de acabamento, mobiliário e decoração que o briefing de interiores deixa em aberto, quanto cada uma custa quando o rascunho decide, e a tabela que fecha tudo antes.

## COMECE AQUI

## O render estava bom. O briefing estava vazio.

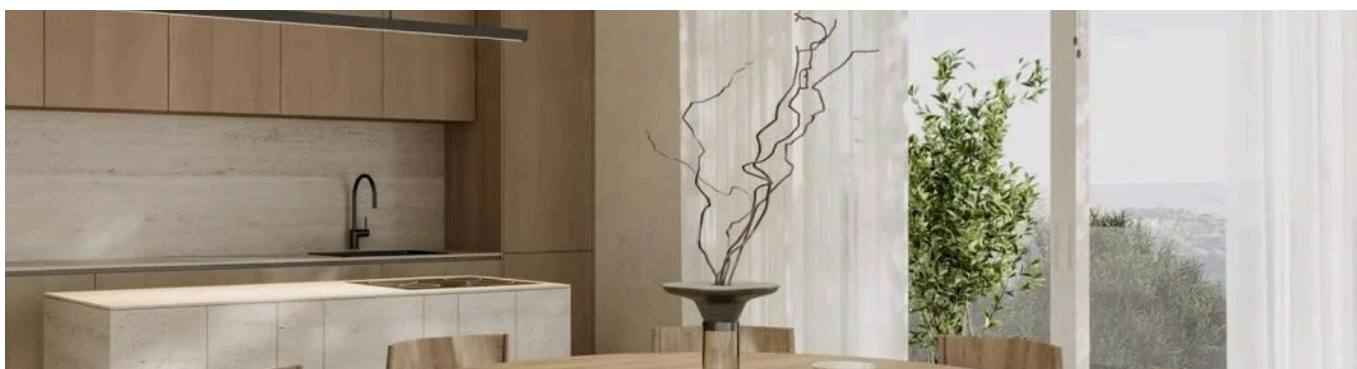
A maioria dos projetos de renderização de interiores que estouram o prazo não estoura porque as imagens são ruins. Estoura porque o briefing deixou o piso, a bancada e o sofá sem definição, e o primeiro rascunho virou o lugar onde essas decisões foram tomadas. Cada uma chega como um comentário, e todo comentário pertence a uma rodada de revisão.

Um estúdio não consegue deixar uma lacuna em branco. Se o briefing não diz qual é o piso, alguém escolhe um carvalho; se não diz qual é o metal, entra uma torneira de biblioteca. O rascunho vira uma proposta que ninguém pediu, e trocar um material que já foi iluminado e renderizado não é uma troca rápida: reflexos, rebatimento de cor e decoração mudam junto.

| O QUE O BRIEFING DIZ                            | O QUE O ESTÚDIO PRECISA ADIVINHAR                                                                                                |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 “Sala de estar contemporânea e aconchegante” | Espécie e tom do piso, cor das paredes, detalhe do forro e a luz que torna o “aconchegante” verdadeiro.                          |
| 02 “Cozinha conforme projeto”                   | Bancada e acabamento da borda, acabamento dos armários, puxadores, frontão e eletrodomésticos. O projeto mostra onde, não o quê. |
| 03 “Decorada com mobiliário”                    | Quais peças, em qual tecido, e se precisam ser produtos reais ou podem vir de uma biblioteca.                                    |
| 04 “Revisões conforme necessário”               | Quantas rodadas, e que escolher um material na segunda rodada não é o mesmo que corrigir um.                                     |

### Duas rodadas são para correções, não para escolher o piso.

Nossas condições incluem duas rodadas de revisão no rascunho e uma na imagem final. Gastas com luz, enquadramento e pequenos ajustes, sobram. Gastas decidindo materiais, acabam antes de alguém olhar a cozinha.



Render de produção da Maverick Frame.

A TABELA

# Vinte linhas para fechar antes da modelagem

Preencha antes da modelagem, mesmo que metade das linhas diga “biblioteca, similar”. Um “sem preferência” por escrito é uma decisão. Uma lacuna é uma rodada de revisão.

| DECISÃO            | O QUE DEFINIR                                    | SE O RASCUNHO DECIDIR           |
|--------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------|
| Piso               | Material, tom, formato da peça, paginação        | Todas as vistas refeitas        |
| Paredes            | Código da tinta, painéis ou papel de parede      | Todas as vistas refeitas        |
| Forro              | Pé-direito, sanca ou tabica, algum destaque      | Remodelar e reiluminar          |
| Portas e rodapés   | Perfil, acabamento, cor das ferragens            | Remodelar em todos os ambientes |
| Janelas            | Persianas, cortinas leves ou nada, e a cor       | A luz muda em tudo              |
| Bancadas           | Material, espessura, perfil da borda             | Vistas da cozinha de novo       |
| Marcenaria         | Acabamento, com ou sem puxador, rodapé           | Cozinha remodelada              |
| Frontão            | Material, formato, altura                        | Vistas da cozinha de novo       |
| Louças e metais    | Produtos especificados, ou “biblioteca, similar” | Banheiro remodelado             |
| Revestimento       | Tamanho, cor, cor do rejunte, paginação          | Banheiro renderizado de novo    |
| Luminárias         | Pendentes e abajures, posição dos spots          | Todas as vistas reiluminadas    |
| Estado de luz      | Dia ou entardecer por vista, abajures acesos?    | Um render novo por vista        |
| Móveis principais  | As três a cinco peças que o comprador nomearia   | Remodelar e redecorar           |
| Demais móveis      | Biblioteca ou específicos, e a faixa de cores    | O ambiente redecorado           |
| Tecidos            | Sofá, cortinas e tapete: cor e textura           | Todas as vistas refeitas        |
| Arte e objetos     | Uma direção de estilo, ou “deixar limpo”         | Redecorado, às vezes duas vezes |
| Plantas            | Sim ou não, quantas, de que tipo                 | O ambiente redecorado           |
| Pessoas            | Nenhuma, silhuetas ou lifestyle                  | O plano recomposto              |
| Vista da janela    | Vista real do terreno, genérica ou suavizada     | Um fundo novo por vista         |
| Posições de câmera | Marcadas na planta, com a principal indicada     | Uma vista nova a preço cheio    |

“Biblioteca, similar” é uma ótima resposta.

Num folder, ninguém distingue uma torneira de biblioteca da especificada. Nomeie só o que o comprador reconheceria.

## LINHA POR LINHA

# As nove lacunas que mais custam

Feche estas nove primeiro. São as que tocam todas as vistas, e as que mais ficam para o rascunho decidir.

| A LACUNA                     | O QUE ESCREVER NO LUGAR                                                                                                                                       |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 <b>Piso</b>               | Diga o material e o tom, ou mande uma foto da amostra. O piso está em todo quadro e carrega a maior parte da luz rebatida, então é a primeira linha a fechar. |
| 02 <b>Luz</b>                | Dia ou entardecer para cada vista, e se os abajures estão acesos. Mudar a hora do dia depois do rascunho é um render novo, não um ajuste.                     |
| 03 <b>Móveis principais</b>  | Liste as três a cinco peças que o comprador reconheceria pelo nome, com links. O resto pode ser mobiliário de biblioteca escolhido para combinar.             |
| 04 <b>Cozinha</b>            | Bancada, acabamento dos armários e puxadores, uma linha cada. O projeto mostra onde a cozinha fica, não do que ela é feita.                                   |
| 05 <b>Banheiro</b>           | Tamanho e cor do revestimento, cor do rejunte e o metal. O rejunte é a linha que todo mundo esquece, e numa vista próxima do banheiro ele aparece claramente. |
| 06 <b>Vista da janela</b>    | Se a vista precisa ser a real. Uma vista real exige uma foto tirada do andar certo; uma genérica não exige nada.                                              |
| 07 <b>Decoração</b>          | Uma imagem de referência para o clima, não dez. Dez referências se contradizem, e o rascunho acaba fazendo a média delas.                                     |
| 08 <b>Quem aprova</b>        | Nomeie uma pessoa que aprova os materiais. Dois decisores lendo o mesmo rascunho é como uma rodada vira três.                                                 |
| 09 <b>Decisões em aberto</b> | Se os materiais ainda estão abertos, diga. Propomos um teste de materiais em uma vista antes de renderizar o conjunto, em vez de descobrir isso no rascunho.  |

## Um teste de materiais custa menos que uma revisão

Quando vários acabamentos estão indefinidos, um teste rápido em uma vista resolve piso, paredes e luz de uma vez. Custa uma fração de uma rodada, e todas as outras vistas partem de decisões, e não de palpites.

## A PÁGINA ÚNICA

# O que as marcas realmente nos mandam

Os clientes cujos logos aparecem nas nossas páginas de serviço não mandam um memorial de vinte páginas. Mandam algo parecido com isto, quase sempre no corpo de um e-mail com a tabela de acabamentos anexa, e já basta para orçar e começar a modelar.

|    |                        |                                                                              |
|----|------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | O espaço               | Uma linha, mais plantas e elevações. Diga qual versão é a vigente.           |
| 02 | Para que serve         | Vendas, lançamento de hotel, showroom, revisão de projeto. Define as vistas. |
| 03 | Quantas vistas         | Um número, com a vista principal indicada.                                   |
| 04 | Posições de câmera     | Marcadas na planta. Dois minutos aqui poupam uma rodada de revisão.          |
| 05 | Luz                    | Dia ou entardecer por vista, abajures acesos ou não.                         |
| 06 | Acabamentos            | A tabela, com "biblioteca, similar" onde nada estiver definido.              |
| 07 | Produtos especificados | As peças que o comprador reconheceria, com links ou códigos.                 |
| 08 | Decoração              | Uma imagem de referência para o clima, e se aparecem pessoas.                |
| 09 | A data em que precisa  | A real, não a confortável.                                                   |
| 10 | O orçamento            | Um valor ou uma faixa. É o caminho mais rápido para um escopo sob medida.    |

## Lacunas são aceitáveis se marcadas

"Sem preferência" numa linha nos diz para escolher e seguir em frente. Uma linha vazia nos manda adivinhar, e um palpite é exatamente o que volta como comentário no rascunho.

## Amostras valem mais que adjetivos

Uma foto de celular de um revestimento na sua mesa diz mais que "cinza quente, textura sutil". Mande fotos de amostras reais quando tiver; são o briefing mais rápido que existe.

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 | <a href="https://maverickframe.com/contacts/">maverickframe.com/contacts/</a>                                                       |
| Interiores              | <a href="https://maverickframe.com/pt-br/servicos/render-de-interiores/">maverickframe.com/pt-br/servicos/render-de-interiores/</a> |
| 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.