



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Sem CAD, sem carro. As mesmas seis vistas: **\$3.500 ou \$10.850.**

Oito arquivos decidem quanto custa o render de um veículo, de um carro a um caminhão florestal. O que cada um economiza, e quanto cobramos para reconstruí-lo quando falta.

COMECE AQUI

Uma foto não é um modelo de veículo.

A maioria dos pedidos de veículos chega com uma lista de ângulos e uma pasta de fotos. A lista costuma estar boa. É na pasta que o preço se decide, porque o render de um carro, de um caminhão ou de uma carreta só é tão preciso quanto os dados de onde o modelo saiu, e fotos carregam muito pouco disso.

Um veículo são centenas de superfícies precisas: painéis de carroceria, vidros, rodas, faróis, o guindaste ou a carroceria atrás da cabine. Quando os dados de engenharia existem, nós os preparamos e renderizamos. Quando não existem, um artista reconstrói cada superfície no olho, a partir de fotos e medidas, e essa reconstrução é cobrada como horas de modelagem. As imagens são as mesmas. A fatura, não.

O QUE O CLIENTE IMAGINA QUE PODEMOS USAR

DE ONDE DE FATO CONSTRUÍMOS

01	Vinte boas fotos do veículo	Referência de detalhe e acabamento. Não dão as proporções reais nem as superfícies entre um ângulo e outro.
02	O PDF do catálogo	Diagramação e texto. Os desenhos dentro dele são pequenos e estilizados demais para modelar.
03	“A cor que está no site”	Um código de pintura, o nome do acabamento do fabricante ou uma amostra física. Telas discordam sobre cor.
04	O logo da assinatura de e-mail	A adesivagem em arquivo vetorial, com tamanhos e posições reais na carroceria.

A lista de ângulos define o escopo. A pasta define o preço.

Dois clientes podem mandar listas idênticas e receber orçamentos com três vezes de diferença. Nenhum estúdio está errado. Um está orçando seis renders; o outro, seis renders mais a reconstrução de um veículo cujos arquivos ninguém mandou.



Render de produção da Maverick Frame.

O ORÇAMENTO

Seis vistas, com preço e os arquivos faltando

Abaixo, um composto de pedidos de veículos que orçamos este ano, a valores médios de estúdio no mercado. A entrega é a mesma nos dois totais: seis imagens finais de um veículo, três em estúdio e três em locação. Só o conteúdo da pasta muda.

ITEM	BASE	A VALORES DE ESTÚDIO
01 Seis imagens finais, estúdio e locação	6 x \$450	\$2.700
02 Carroceria reconstruída de fotos e medidas, sem CAD	modelagem	\$3.200
03 Chassi, eixos e parte inferior, sem desenhos	modelagem	\$1.100
04 Guindaste, carroceria ou carreta modelados de fotos	modelagem	\$1.400
05 Pintura e acabamentos no olho, sem códigos nem amostras	2 rodadas de teste	\$600
06 Adesivagem e logos redesenhados a partir de foto	arte	\$450
07 Rodas e pneus modelados do zero	modelagem	\$500
08 Locação toda em CGI, sem fundo fotográfico nem briefing	cenário	\$900
As seis imagens em si		\$2.700
Reconstruir o que os arquivos teriam dado		+ \$8.150
As seis vistas, sem os arquivos		\$10.850
As mesmas seis vistas com arquivos completos		\$3.500

\$7.350 da conta são a busca por dados que você já tem.

Com arquivos completos, a única linha extra é cerca de \$800 de preparação do CAD: limpar a geometria de engenharia para que renderize bem. Todo o resto da fatura longa é um artista reconstruindo, à mão e no olho, algo que já existe num servidor do seu departamento de engenharia.

ARQUIVO POR ARQUIVO

Os oito arquivos de onde parte o render de um veículo

Mande estes oito e as linhas de modelagem somem da fatura. Onde algum não existir, a coluna da direita diz o que mandar no lugar e quanto, em média, custa contornar a falta.

O ARQUIVO	O QUE ECONOMIZA, E O QUE O SUBSTITUI
01 CAD ou superfícies da carroceria	STEP, IGES, Alias ou exportação nativa do CAD. Substitui a maior linha da fatura. Se estiver sob NDA, uma exportação simplificada da casca externa basta.
02 Desenhos de arranjo geral	Vistas lateral, frontal, traseira e superior com medidas. Sem CAD, são o mínimo para proporções honestas.
03 Desenhos do implemento	O guindaste, a caçamba basculante, o baú, a carroceria ou a carreta, como fornecidos pelo implementador. Muitas vezes é outra empresa, com arquivos próprios: peça a ela.
04 Especificação de rodas e pneus	Modelo da roda e medida do pneu. Uma peça identificada costuma ser encontrada; uma sem nome é modelada do zero.
05 Códigos de pintura e amostras de acabamento	Códigos do fabricante, nomes dos acabamentos ou uma amostra física enviada pelo correio. Isso elimina as rodadas de teste, a parte mais frustrante do trabalho para os dois lados.
06 Adesivagem em vetor	AI, EPS, SVG ou PDF, com um desenho que mostre a posição na carroceria. Uma foto da adesivagem custa um redesenho.
07 Fotos de referência do veículo real	Detalhes, fixações, parte inferior, interior se for aparecer. Úteis junto com os dados, não no lugar deles.
08 Cenários ou fundos fotográficos	Suas próprias fotos de locação, ou uma linha dizendo onde o veículo trabalha: estrada de terra na floresta, pátio, rodovia, estúdio.
09 A lista de ângulos	Ângulos, número de imagens e qual configuração do veículo aparece em cada uma. É o único arquivo que sempre chega.

A PÁGINA ÚNICA

O que as marcas realmente nos mandam de um veículo

Os fabricantes e frotistas cujos logos aparecem nas nossas páginas de serviço não mandam especificações. Mandam um e-mail curto e uma pasta, parecidos com a lista abaixo, e já basta para orçar e começar.

01	O veículo	Marca, modelo e configuração, numa linha. Diga qual arquivo vale se dois discordarem.
02	A pasta	O que existir dos oito arquivos. Faltar alguns é normal; diga quais faltam.
03	Para que serve	Um lançamento, um folder de concessionária, um estande de feira, uma licitação. Isso define os ângulos.
04	Quantas imagens	Um número, dividido entre estúdio e locação.
05	As configurações	Cores, acabamentos, carrocerias ou carretas que precisam aparecer, e qual é a principal.
06	O que precisa ser exato	As peças que um comprador ou engenheiro reconheceria de relance.
07	Onde ele trabalha	O cenário que conta a história, ou "só estúdio".
08	Onde será publicado	Impresso, web, um banner na feira. Define resolução e direitos.
09	A data em que precisa	A real, de preferência com a data do lançamento ao lado.
10	O orçamento	Um valor ou uma faixa. É o caminho mais rápido para um escopo sob medida.

Pergunte à engenharia primeiro

Os arquivos que dividem a fatura por três quase sempre já existem. Um e-mail interno para o escritório de design ou para o implementador economiza mais do que qualquer negociação com um estúdio.

Mande a pasta incompleta

Três dos oito arquivos e uma nota honesta sobre o resto valem mais que um briefing longo por escrito. As lacunas voltam como poucas perguntas precisas, e são elas que definem o preço.

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

CAD, desenhos, códigos de pintura, o arquivo da adesivagem ou fotos do veículo, 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 automotivo	maverickframe.com/pt-br/servicos/render-automotivo/
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.