



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

# Um produto. Três formas de pagar. A pior custou **\$28.000.**

Packshots, ambientações ou um modelo mestre reaproveitado por anos: o ano de um produto orçado de três formas, e como saber qual rota serve para o seu.

COMECE AQUI

# Você não compra imagens. Você compra uma rota.

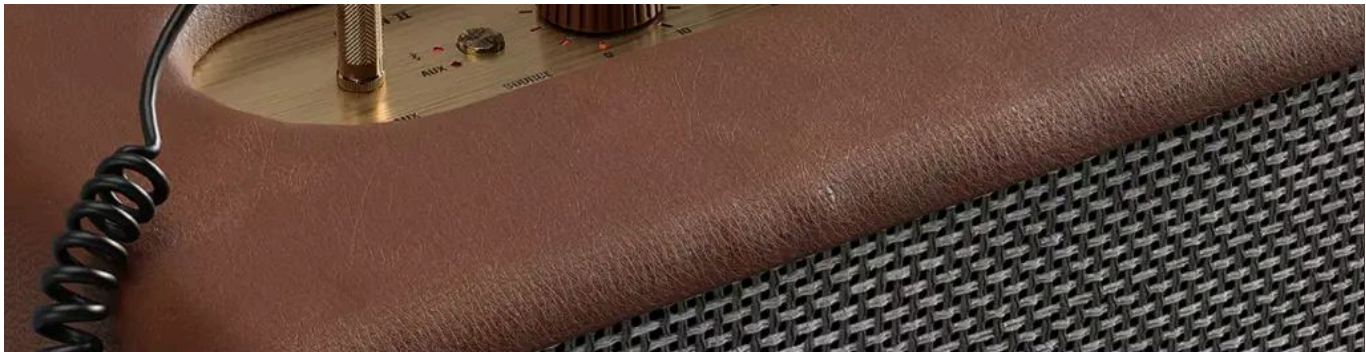
A maioria dos pedidos de produto pede um número de imagens. O número importa menos do que parece. O que decide o gasto do ano é a rota em que o primeiro pedido coloca você: um conjunto de packshots, algumas ambientações ou um modelo mestre de onde tudo o mais é renderizado.

Cada rota é a certa para alguém. O problema começa quando a marca compra a primeira rota para um produto que se comporta como a terceira: cores novas a cada estação, um marketplace que muda os formatos, uma campanha que ninguém previu no começo do ano. Cada uma chega como um orçamento novo, e o produto é modelado e iluminado de novo a cada vez.

| A ROTA                       | QUANDO É A CERTA                                                                                                                               |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 Conjunto de packshots     | Uma cor, uma página de produto e um anúncio no marketplace. Cinco ângulos em fundo branco, arquivos em camadas e nada mais a comprar por anos. |
| 02 Ambientações              | Um lançamento que vende por clima e contexto. Vale para a cor principal; sai caro quando cada cor precisa do seu próprio ambiente.             |
| 03 Modelo mestre e variantes | Várias cores, uma linha que muda a cada estação ou movimento previsto para o ano que vem. Custa mais no primeiro dia e bem menos no sexto mês. |

## O primeiro pedido define o preço de todos os seguintes.

Um modelo feito só para passar num packshot precisa ser refeito para uma ambientação, refeito de novo para um loop, e igualado no olho a cada cor nova. Um modelo feito como mestre é reaproveitado. A diferença é invisível na primeira fatura e óbvia na quinta.



Render de produção da Maverick Frame.

O ORÇAMENTO

# Um produto, um ano, comprado imagem a imagem

Abaixo, um composto do ano de um produto como ele costuma chegar: quatro cores no lançamento, mais duas no segundo semestre, ambientações para o site e uma campanha no fim do ano. Orçado a valores médios de estúdio no mercado, cada pedido separado, que é como a maioria chega a um estúdio.

| ITEM                                              | BASE                                                                  | A VALORES DE ESTÚDIO  |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 01                                                | Packshots de lançamento, quatro cores, cinco ângulos                  | 20 x \$280<br>\$5.600 |
| 02                                                | Modelo do produto feito a partir de fotos e amostra                   | construção<br>\$900   |
| 03                                                | Três ambientações na cor principal                                    | 3 x \$550<br>\$1.650  |
| 04                                                | As mesmas cenas nas outras três cores                                 | 9 x \$550<br>\$4.950  |
| 05                                                | Duas cores do segundo semestre, packshots                             | 10 x \$280<br>\$2.800 |
| 06                                                | As cores do semestre nas ambientações                                 | 6 x \$550<br>\$3.300  |
| 07                                                | Recortes quadrados para marketplace, renderizados de novo sem camadas | 12 x \$280<br>\$3.360 |
| 08                                                | Modelo refeito para um loop social de 15 segundos                     | refação<br>\$900      |
| 09                                                | O loop em si                                                          | 15 s<br>\$1.500       |
| 10                                                | Uma cena da campanha de fim de ano, cenário novo                      | 1 x \$600<br>\$600    |
| Subtotal                                          |                                                                       | \$25.560              |
| Urgência nas cores do semestre, packshots e cenas |                                                                       | + \$2.440             |
| O ano, comprado imagem a imagem                   |                                                                       | \$28.000              |
| O mesmo ano a partir de um modelo mestre          |                                                                       | \$10.520              |

\$17.480 disso é o mesmo produto construído e iluminado de novo.

A rota mestre para o mesmo ano: modelo no padrão de variantes (\$1.800), seis cores como materiais (\$720), cinco câmeras de packshot (\$1.400) e 25 variantes de cor (\$1.500), três cenas (\$1.650) com 15 trocas de cor (\$1.350), o loop (\$1.500) e a cena de fim de ano (\$600).

## ESCOLHA A ROTA

# Packshots, ambientações ou um modelo mestre

Leia a coluna da esquerda de cima para baixo e pare na primeira linha que descreve os seus próximos doze meses. Essa é a sua rota, e a coluna da direita diz o que pedir no primeiro pedido.

SE O SEU ANO É ASSIM

COMPRE ISTO, E DIGA NO BRIEFING

|    |                                             |                                                                                                                                        |
|----|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Uma cor, uma página de produto e um anúncio | Um conjunto de packshots: cinco ângulos em fundo branco, fundo transparente e arquivos em camadas. Nada além disso se paga.            |
| 02 | Um lançamento que vende por clima           | Duas ou três ambientações na cor principal, com o modelo no padrão de variantes, caso a linha cresça.                                  |
| 03 | Três cores ou mais, agora ou depois         | Um modelo mestre com cada acabamento como material nomeado. Cores novas viram variantes, não imagens novas a preço cheio.              |
| 04 | Uma linha que muda a cada estação           | Peça ao estúdio para guardar os arquivos das cenas. O pedido da próxima estação vira um lote de variantes, orçado como um só.          |
| 05 | Movimento em algum momento do próximo ano   | Faça o modelo no padrão de animação agora, com as partes móveis separadas. Refazer custa mais que atualizar.                           |
| 06 | Novos canais e formatos a cada trimestre    | Peça arquivos em camadas e quadros mestre amplos. Um recorte novo vira exportação, não um novo render.                                 |
| 07 | Embalagem que muda com a estação            | Mantenha o rótulo como superfície mapeada no modelo e mande a arte pronta para impressão. Um rótulo novo é uma troca, não um remodelo. |
| 08 | Uma data de lançamento que não pode mudar   | Encomende o mestre antes de a data apertar. A urgência é metade do prazo por cerca de 40% a mais, e vale para todas as linhas.         |

## Às vezes o pedido pequeno é o certo

Se o produto não vai mudar de cor, ir para um canal novo nem aparecer em movimento dentro de um ano, um conjunto de packshots é o trabalho inteiro. Diremos isso na resposta e orçaremos o pedido menor, não o mestre.

## A PÁGINA ÚNICA

# O que as marcas realmente nos mandam

Os clientes cujos logos aparecem nas nossas páginas de serviço não mandam especificações. Para renderização de produtos, mandam algo parecido com isto, quase sempre no corpo de um e-mail, e já basta para escolher a rota, orçar e começar.

|    |                                    |                                                                                                       |
|----|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | O produto                          | Uma linha, mais o CAD num formato neutro como STEP, se existir. Diga qual versão é a final.           |
| 02 | O objeto real                      | Uma amostra física, ou fotos dela em luz neutra, de vários ângulos.                                   |
| 03 | Acabamentos                        | Pantone, RAL ou uma amostra de cada cor e material. "O nosso azul" não é referência.                  |
| 04 | Cores                              | Quantas agora, e quantas você espera no ano que vem. Só isso já decide a rota.                        |
| 05 | Embalagem e rótulos                | Arte vetorial pronta para impressão, não um JPG achatado da caixa.                                    |
| 06 | Onde as imagens circulam           | Página de produto, marketplace, catálogo, redes sociais. Define ângulos, formatos e resolução.        |
| 07 | Packshots, ambientações ou os dois | Uma contagem aproximada de cada basta. Diremos onde uma variante sai mais barata que uma imagem nova. |
| 08 | Movimento                          | Se um loop ou um filme é provável dentro de um ano, para o modelo ser feito para isso uma vez só.     |
| 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 a rota certa.                                     |

## Diga a intenção, não o detalhe

Conte o que as imagens precisam vender e onde. Luz, câmera e composição são o que fazemos todos os dias; um briefing curto com o propósito dentro vale mais que um longo que dita cada ângulo.

## Peça os arquivos, não só as imagens

Arquivos em camadas, o modelo e o conjunto de cenas guardados. Custam quase nada na hora e decidem quanto custa o pedido do ano que vem.

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 CAD e uma amostra

CAD em qualquer formato neutro, uma amostra física ou fotos nítidas, a arte da embalagem e uma linha sobre onde as imagens vão circular, do jeito que estiverem. Respondemos com uma rota, um preço e as perguntas que definem os dois - por escrito, sem ligação de vendas.

**O formulário de contato**[maverickframe.com/contacts/](https://maverickframe.com/contacts/)**Produtos**[maverickframe.com/pt-br/servicos/render-de-produtos/](https://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 o fundador 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.