



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Um ano de renders. Interno ou terceirizado. **\$43.240 de diferença.**

O ano de imagens de um escritório orçado duas vezes: um renderista contratado, \$80.120, ou as mesmas 64 imagens e um vídeo de uma equipe externa, \$36.880. Com cada linha à vista.

COMECE AQUI

O salário parece barato. O ano, não.

Um escritório de vinte e cinco pessoas começa a pensar em ter o próprio renderista no mês em que um concurso, uma aprovação do cliente e um processo na prefeitura pedem imagens ao mesmo tempo. A conta é feita no verso da proposta de honorários: um salário contra uma fatura de renders, e a contratação parece economia.

Quase nunca é. Uma fatura de renders paga imagens prontas. Um salário paga um ano inteiro, incluindo os meses entre entregas em que não há nada para renderizar, o software que renova de qualquer jeito e a workstation que envelhece embaixo da mesa. Coloque os dois nos mesmos doze meses e o quadro muda.

COMO A CONTRATAÇÃO PARECE NO PAPEL	O QUE O PRIMEIRO ANO TRAZ
01 Um salário, uma pessoa sempre à mão	Quatro meses desse salário sem nada para renderizar entre os picos
02 Software comprado uma vez	Umas dez assinaturas que renovam todo ano
03 O computador do escritório dá conta	Uma workstation com GPU, e créditos de render na véspera de uma entrega
04 Uma pessoa cobre todas as imagens	Animação e vistas 360 continuam sendo terceirizadas, a preço cheio
05 Pronto para o próximo concurso	De férias, doente ou fechando o último projeto na semana em que ele chega

Compare anos, não faturas.

Um departamento de render externo recebe por imagem e não custa nada num mês parado. Um renderista recebe todo mês. No caso composto da próxima página, as mesmas imagens custam \$43.240 a mais por ano quando feitas em casa.



Render de produção da Maverick Frame.

A FATURA

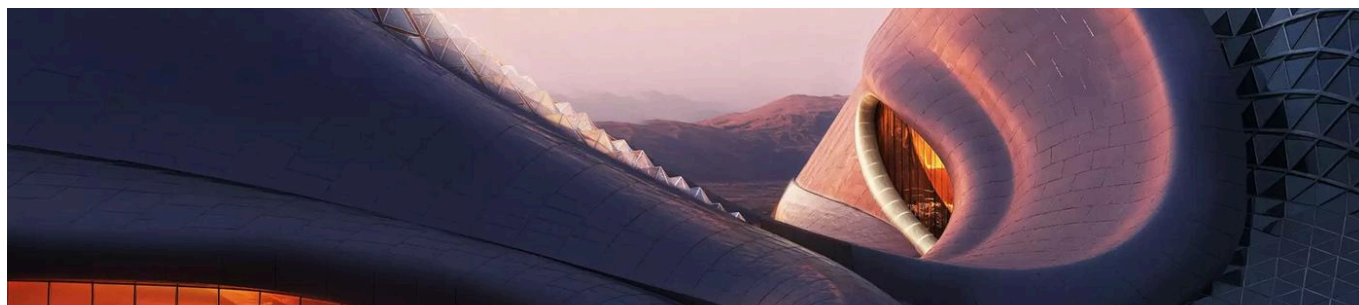
Um escritório, um ano, orçado dos dois jeitos

Um caso composto dos escritórios que nos trazem trabalho: 25 pessoas, 64 imagens estáticas e um minuto de animação por ano, em três picos. Interno: salário de um renderista pleno. Externo: valores de estúdio de mercado médio.

ITEM	BASE	POR ANO
01 Salário do renderista, oito meses de produção	8 x \$4.800	\$38.400
02 O mesmo salário, quatro meses parados entre os picos	4 x \$4.800	\$19.200
03 Encargos: impostos sobre a folha, benefícios, férias	20% do salário	\$11.520
04 Software: 3ds Max, V-Ray ou Corona, Photoshop, plug-ins, bibliotecas	10 assinaturas	\$5.400
05 Workstation com GPU, depreciada em três anos	\$6.000 / 3	\$2.000
06 Créditos de render farm nas semanas de entrega	12 x \$200	\$2.400
07 Treinamento, cursos e atualizações de versão	por ano	\$1.200
08 Limpeza do modelo: arquivo de Revit ou ArchiCAD pronto para render	8 x \$400	\$3.200
09 Imagens externas, com rascunhos e rodadas de revisão	40 x \$450	\$18.000
10 Imagens internas, com rascunhos e rodadas de revisão	24 x \$400	\$9.600
11 Urgência em um conjunto de concurso, metade do prazo	6 x \$450 x 40%	\$1.080
12 Animação de percurso, um minuto	1 min x \$5.000	\$5.000
Departamento de render externo, linhas 8 a 12		\$36.880
Renderista contratado, linhas 1 a 7		\$80.120

\$43.240 entre as mesmas 64 imagens e um vídeo.

O seu cliente vê as mesmas imagens nos dois casos. A diferença paga meses ociosos, software que renova de qualquer jeito e uma máquina que envelhece. Só os quatro meses parados, \$19.200, passam da metade da fatura externa.



Render de produção da Maverick Frame.

LINHA POR LINHA

O que a linha do salário deixa de fora

Sete custos que não aparecem quando se compara uma contratação com uma fatura de renders. Nenhum é exótico. Todo escritório que já teve um renderista na folha pagou os sete.

A LINHA	O QUE ELA COBRE DE VERDADE
01 O salário	Uma pessoa que modela, ilumina, faz a correção de cor e retoca. Poucas são fortes nas quatro coisas, e a mais fraca aparece nas imagens.
02 Os meses parados	O trabalho chega em picos: concurso, aprovação, prefeitura. Entre eles, o renderista espera ou vai desenhar.
03 As assinaturas	Motor de render, modelagem, pós-produção, plug-ins, bibliotecas de árvores, pessoas e mobiliário. Renovam quer você renderize, quer não.
04 A workstation	Uma máquina com GPU que fica lenta em três anos, com renders na fila na véspera de uma entrega.
05 A render farm	Créditos comprados justamente na semana em que não há tempo para comparar preços.
06 As habilidades vizinhas	Animação, panoramas 360 e percursos virtuais. Uma pessoa raramente cobre tudo, então isso é terceirizado de qualquer jeito.
07 A semana em que ele falta	Férias ou uma doença caem na semana de uma entrega. Em casa, não há quem cubra.

Quando contratar compensa

Ter renderista próprio raramente compensa, mas pode compensar. Começa a fazer sentido quando:

- ☐ Há trabalho de render toda semana do ano, não em três picos.
- ☐ O volume é alto: com esses valores, a contratação se paga por volta de 186 imagens por ano, quase quatro por semana.
- ☐ Alguém sênior do escritório tem tempo para dirigir cada imagem.

\$80.120

UM RENDERISTA, UM ANO

\$36.880

AS MESMAS IMAGENS, FORA

~186

IMAGENS POR ANO PARA EMPATAR



Render de produção da Maverick Frame.

A PÁGINA ÚNICA

O que os escritórios realmente nos enviam

Os escritórios cujos logos aparecem nas nossas páginas não mandam especificações. Mandam algo parecido com isto, geralmente no corpo de um e-mail com o modelo anexado, e isso basta para orçar e começar o trabalho.

01	O modelo	Revit, ArchiCAD, Rhino ou SketchUp, do jeito que está. Diga quais partes ainda estão mudando.
02	Os desenhos	Plantas, cortes e fachadas em PDF, para conferir o modelo com eles.
03	As vistas	Quantas, e um croqui ou uma foto de celular da câmera da vista principal.
04	Suas referências	Duas ou três imagens das suas próprias pranchas ou do portfólio. Elas definem o estilo da casa.
05	Os materiais	O memorial de acabamentos ou uma foto do painel de amostras, mesmo que provisório.
06	O contexto	Fotos do terreno, um levantamento ou um pin no mapa. Para as vistas da prefeitura, os pontos de vista exigidos.
07	Quem vê as imagens	Seu cliente, um júri, o analista da prefeitura ou a imprensa. Isso define o nível de acabamento.
08	Quem reúne os comentários	Uma pessoa da sua equipe, para que cada rodada chegue até nós em uma única lista.
09	O prazo	A data da entrega ou da reunião. A real.
10	O orçamento	Um valor, uma faixa ou a linha de reembolsáveis da sua proposta de honorários.

O seu nome em cada imagem

Trabalhamos em white label: sem créditos nem marca d'água nos arquivos, sem contato com o seu cliente a não ser que você peça, e com o seu NDA assinado antes de o modelo chegar. Faturamos só para o seu escritório.

A cena fica arquivada

Guardamos a cena depois da entrega. Quando o projeto muda ou a próxima etapa precisa de imagens, você paga as vistas novas, não a reconstrução do projeto.



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

Envie o modelo e o prazo

Arquivos de Revit, ArchiCAD, Rhino ou SketchUp, os desenhos e algumas referências das suas próprias pranchas, no estado em que estiverem. Respondemos ao seu escritório com escopo, preço e as perguntas que decidem o projeto, por escrito e sem ligação de vendas.

O formulário de contatomaverickframe.com/contacts/

Renders para escritóriosmaverickframe.com/pt-br/solucoes/para-arquitetos/

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.