



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Doce preguntas antes de que su vídeo parezca un juguete.

Hágalas antes de firmar un contrato de animación 3D. Un estudio que merezca la pena responde a las doce en un solo correo. El que no le conviene se queda callado cuando le pregunta quién guarda los archivos de las escenas.

EMPIECE AQUÍ

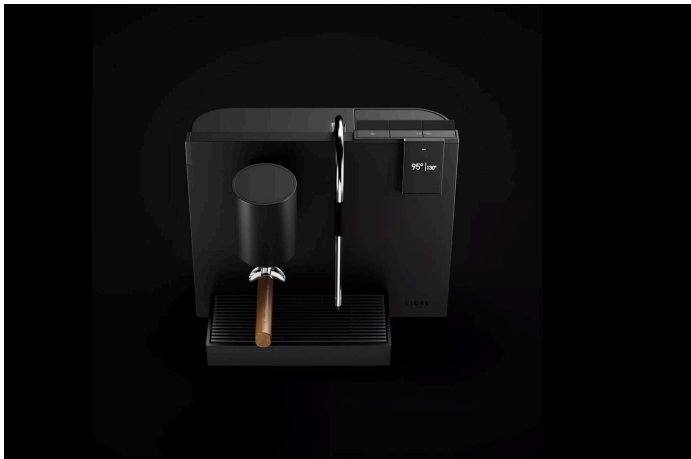
Cada fallo ya se veía antes de firmar

Los proyectos de animación 3D rara vez fallan en el showreel. Todos los estudios tienen unos cuantos planos preciosos. Fallan en los cinco puntos de abajo, y todos se podían detectar en el primer correo, si alguien hubiera preguntado.

LO QUE PROMETIÓ LA LLAMADA COMERCIAL		LO QUE DESCUBRE EN LA TERCERA SEMANA	
01	"Fotorrealista, como nuestro showreel"	Materiales de plástico, luz plana y un movimiento que flota. Un producto premium parece un juguete y el público salta el vídeo en segundos.	
02	"Lo modelamos a partir de sus fotos"	Las proporciones, los botones y las uniones se desvían. El primer ingeniero que lo ve nota que no es su producto.	
03	"Un vídeo para todos los canales"	Un solo corte intenta servir a inversionistas, compradores y técnicos, y resulta demasiado técnico para unos y demasiado vago para otros.	
04	"Los cambios no son problema"	Los comentarios llegan después del render final. Cada cambio cuesta días y se mueve la fecha del lanzamiento o de la feria.	
05	"Nuestro animador es buenísimo"	Un solo freelance tiene los archivos y el calendario. Cuando acepta otro encargo, su vídeo se para.	

No está eligiendo un showreel. Está eligiendo un proceso.

Las doce preguntas de las dos páginas siguientes ponen a prueba el proceso. Cada una corresponde a uno de los fallos de arriba y tiene una respuesta que usted puede comprobar.



Fotograma de animación 3D, Maverick Frame.

EL TEST, PRIMERA PARTE

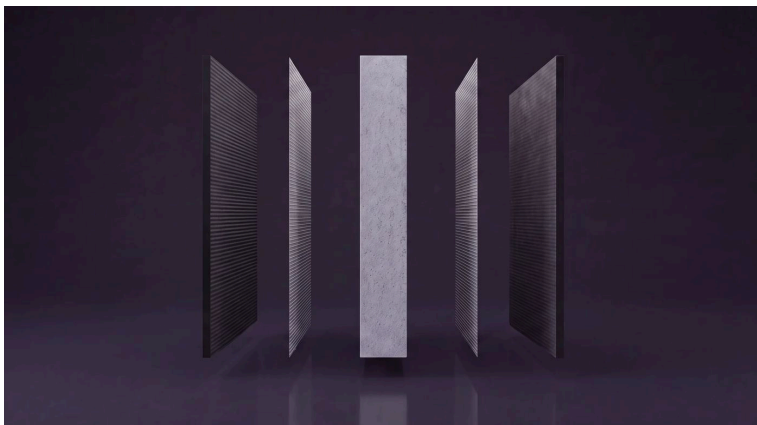
Preguntas 1 a 6: modelo, plan y fecha

Envíelas tal cual. No busca entusiasmo, sino números, nombres y fechas. Una respuesta vaga también es una respuesta.

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA ASÍ	DESCÁRTELO SI
1. ¿Qué necesitan de nosotros para empezar?	Un brief con objetivo, público, canales y duración, más archivos CAD o STEP, fotos o bocetos, el manual de marca y dos referencias.	"Mándenlos solo un vídeo que le guste."
2. ¿Cómo mantienen exacto nuestro producto en cada primer plano?	El modelo se construye con su CAD o sus planos, y los primeros planos se cotejan con la pieza real o con su ingeniero.	"Lo igualamos a ojo con fotos."
3. ¿Aprobamos guion y storyboard antes de animar?	Sí: un guion y luego un storyboard plano a plano con tiempos, ambos aprobados antes de animar ningún plano.	"Preferimos enseñarle algo terminado."
4. ¿Cuándo vemos el aspecto del vídeo?	Styleframes: unas pocas imágenes terminadas que fijan luz, materiales y color antes de animar.	"Lo verá al final."
5. ¿Cuándo vería el storyboard y el primer animatic, contando desde un brief completo?	Un número de días hábiles para cada uno y qué significa "completo".	"Lo antes posible" o ningún número.
6. ¿Cuántas rondas de cambios incluyen y qué cuenta como una?	Un número fijo en storyboard, en styleframes y en montaje; una ronda es una lista consolidada.	"Cambios ilimitados."

Por qué las preguntas 2 y 4 pesan más

La mayoría de los vídeos decepcionantes no están mal animados. Muestran el producto equivocado con la luz equivocada. Las dos respuestas le dicen si el estudio fija el producto y el aspecto antes de dedicar semanas al movimiento.



Fotograma de animación 3D, Maverick Frame.

EL TEST, SEGUNDA PARTE

Preguntas 7 a 12: calidad, versiones, archivos

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA ASÍ	DESCÁRTELO SI
7. ¿Cómo revisan la calidad antes de entregar?	Fotogramas a resolución completa, movimiento a velocidad real y montaje contra el storyboard aprobado.	"Nuestros artistas tienen mucha experiencia."
8. ¿Pueden mostrar cómo funciona algo por dentro?	Vistas en corte y explosionadas y cámara lenta con el mismo modelo, con rótulos donde sus ingenieros los necesiten.	"Solo hacemos planos bonitos."
9. ¿Quién monta y añade sonido y textos en pantalla?	Un editor del propio equipo que monta según el storyboard y trabaja con su texto aprobado.	"Entregamos los planos y usted monta."
10. ¿Qué versiones entregan para cada canal?	Un máster 16:9 más los 9:16, 1:1, loops y cortes breves que pida el lanzamiento, pactados antes de animar.	"Un archivo y usted lo adapta."
11. ¿Pueden salir imágenes y vídeos posteriores de las mismas escenas?	Sí: imágenes, cortes para redes y el siguiente vídeo reutilizan el modelo, así que cuestan menos.	"Cada vídeo es un encargo nuevo."
12. ¿Quién hace exactamente el vídeo? ¿Subcontratan algo?	Personas concretas del propio equipo, o un "sí, la locución" sincero y con el motivo.	"Nuestra red", una pausa o silencio.

10 - 12

BUENAS RESPUESTAS: CONTRÁTELO Y PIDA POR ESCRITO LA FECHA DEL STORYBOARD

7 - 9

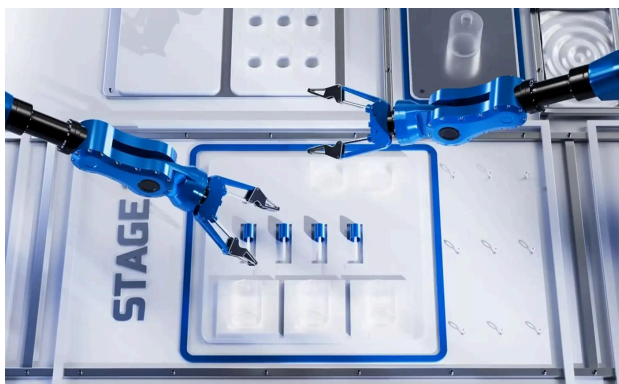
PIDA UN STYLEFRAME PAGADO ANTES DE ENCARGAR EL VÍDEO COMPLETO

0 - 6

DESCÁRTELO, POR MUY BUENO QUE PAREZCA EL SHOWREEL

La pregunta que más esquivan los estudios es la 12

Subcontratar es habitual y no siempre es malo. El problema es ocultarlo, porque no se puede corregir un primer plano erróneo ni recuperar una fecha de lanzamiento perdida con un equipo al que usted nunca ha visto.



Fotograma de animación 3D, Maverick Frame.

ENVÍELO

Un correo, tres estudios, un mismo día

No necesita una llamada para hacer el test. Copie el correo de abajo, adjunte lo que ya tenga y envíelo a la vez a los tres estudios de su lista. La diferencia entre las respuestas suele verse en el segundo párrafo.

EL CORREO QUE DEBE ENVIAR

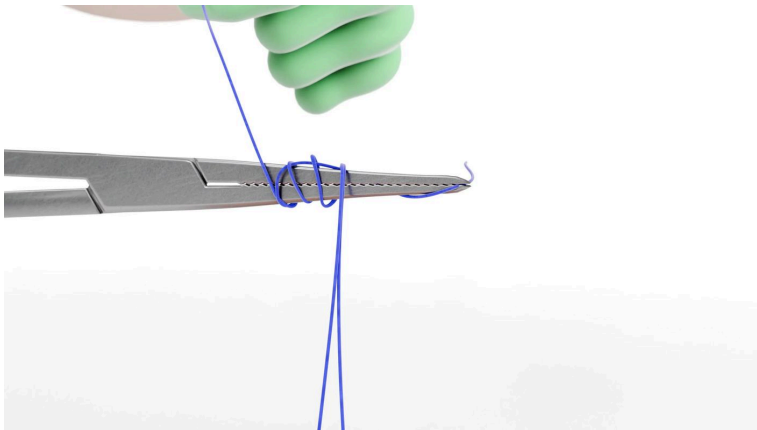
01	Asunto	Animación 3D para [producto, máquina o proyecto]: presupuesto y doce preguntas
02	Línea 1	Necesitamos [un vídeo de lanzamiento / un vídeo explicativo / un vídeo de funcionamiento / un recorrido] de unos [duración] para [canales] antes del [fecha].
03	Línea 2	Adjuntamos el brief, CAD o planos, fotos o bocetos, el manual de marca y dos referencias que nos gustan.
04	Línea 3	Respondan a las doce preguntas de abajo con números y nombres, no con rangos.
05	Línea 4	Pegue aquí las preguntas 1 a 12 de las páginas 03 y 04.
06	Línea 5	Decidiremos en el plazo de una semana tras recibir las tres respuestas.

Qué tienen en común las buenas respuestas

Son breves. Responden en días hábiles y en dólares, dan nombres y le devuelven una o dos preguntas sobre sus archivos y dónde se verá el vídeo.

Qué responderíamos nosotros

Nuestras cifras están en la página siguiente, en el mismo formato, para que pueda evaluarnos con el mismo test.



Fotograma de animación 3D, Maverick Frame.

LO QUE CUESTA

Precios de mercado y condiciones, para revisar cualquier presupuesto

Rangos que vemos en el mercado en 2026, de autónomo a estudio. Úselos para contrastar cualquier presupuesto, incluido el nuestro.

TRABAJO ENCARGADO	AUTÓNOMO	ESTUDIO
Imagen exterior, una	\$100 - 300	\$250 - 600
Imagen interior, una	\$120 - 350	\$300 - 700
Paquete de 5 - 8 vistas	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animación, por minuto	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

Nuestros plazos y condiciones de revisión estándar. Son los que presupuestamos salvo que un proyecto necesite otra cosa, y en ese caso lo decimos antes de empezar.

FASE O ENTREGABLE	ESTÁNDAR DE MAVERICK FRAME
Primer borrador de una imagen fija	De 3 a 5 días laborables desde un brief completo
Imágenes finales, paquete de 5 - 8	De 2 a 3 semanas, borradores incluidos
Animación de hasta un minuto	De 4 a 6 semanas, primero storyboard y previsualización
Rondas de revisión incluidas	Dos en fase de borrador y una sobre la imagen final
Qué cuenta como una ronda	Una sola lista consolidada de comentarios, enviada de una vez
Entrega urgente	La mitad de plazo por alrededor de un 40 % más, si el calendario lo permite

Tenga un estudio elegido antes de que la fecha esté encima

Los proyectos más caros que vemos no son los que llegan con un brief flojo. Son los que se encargan con prisa, cuando el primer proveedor ya ha fallado y la fecha de lanzamiento no se mueve. Valore uno o dos estudios mientras nada es urgente.

Una nota sobre hacerlo en casa: un solo artista necesita unas diez suscripciones de software, una estación de trabajo y varias habilidades adyacentes, desde el modelado y la iluminación hasta la postproducción y el trato con el cliente. Solo compensa si esa persona tiene trabajo todos los días. Por debajo de eso, las cuentas favorecen por sí solas externalizar.

SIGUIENTE PASO

Envíenos lo que ya tenga

Planos, un modelo, fotografías o un borrador de brief, en el estado en que estén. Le responderemos con un alcance, un precio y las preguntas que lo deciden, por escrito y sin llamada comercial.

El formulario de contacto	maverickframe.com/contacts/
Animación 3D	maverickframe.com/es/servicios/animacion-3d/
O simplemente	responda al correo con el que le llegó esta guía.

Escrita por quienes leen estos briefs

Dim Kuzmenko es cofundador de Maverick Frame Studio. Las cifras de esta guía salen de nuestra propia bandeja de entrada y de nuestras propias tarifas, no de una encuesta del sector.