

GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Doce preguntas antes de que el lanzamiento se quede sin vídeo.

Hágalas antes de firmar un contrato de animación 3D de productos. Un estudio que merece el encargo responde a las doce en un solo correo. El equivocado se calla hacia la pregunta sobre las previsualizaciones.

Dim Kuzmenko
Cofundador, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

EMPIECE AQUÍ

Cada fallo se veía venir antes de firmar

Los proyectos de animación de productos casi nunca fallan por el aspecto del vídeo. Buenos showreels hay en todas partes. Fallan por las cinco cosas de abajo, y cada una podía detectarse en el primer correo, si alguien hubiera preguntado.

	LO QUE PROMETIÓ LA LLAMADA COMERCIAL	LO QUE DESCUBRE EN LA TERCERA SEMANA
01	**"Listo con margen antes del lanzamiento"**	Los visuales llegan demasiado tarde: el storyboard sigue en discusión cuando se publica la página del producto, y el vídeo aterriza con la campaña ya en marcha.
02	**"Un solo precio por el vídeo"**	Cada emplazamiento necesita un visual distinto: la versión 16:9, el reel vertical, el loop corto y el segundo acabado de color se presupuestan como animaciones nuevas.
03	**"Yo me encargo personalmente"**	El modelo del año siguiente necesita un acabado nuevo. El freelancer ha desaparecido tras la entrega, ocupado en otra cosa, y nadie más puede abrir la escena.
04	**"Nuestro equipo interno de motion"**	La agencia externaliza el trabajo 3D: el modelado va a un proveedor y la iluminación a otro. Cada nota sobre el clip pasa por dos bandejas de entrada.
05	**"Mándenos el modelo y lo animamos"**	El ciclo se fragmenta entre proveedores: la exportación del CAD hay que reconstruirla antes de que nada se mueva. Paga el modelado del producto dos veces y pierde dos semanas.

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 cada una tiene una respuesta que usted puede comprobar.



Render de producción de Maverick Frame.

EL TEST, PRIMERA PARTE

Preguntas 1 a 6: tiempo y dinero

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

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA A	DESCÁRTELO SI
1. ¿Cuándo vería el storyboard y una primera previsualización en movimiento, contando desde el CAD definitivo?	Fechas para ambos: un storyboard y luego una previsualización sencilla de cámara y ritmo antes de empezar el render final.	Lo primero que ve es el vídeo terminado.
2. ¿Qué día llegaría el vídeo final y qué podría retrasarlo?	Una fecha, de 4 a 6 semanas para hasta un minuto, más lo que la movería: cambios en el CAD, planos nuevos después del storyboard.	Una fecha sin condiciones, o ninguna fecha.
3. ¿Qué pasa si el plazo se adelanta una semana?	Una opción urgente con precio: aproximadamente la mitad del plazo por alrededor de un 40% más.	"Nos las arreglaremos", sin precio.
4. Con el producto ya modelado e iluminado, ¿cuánto cuesta un segundo formato?	Mucho menos que el primero: un corte vertical o cuadrado se reencuadra desde la misma escena.	Cada formato cobrado como un vídeo nuevo.
5. ¿Cuánto cuestan un loop continuo, una variante de color o imágenes fijas de la escena?	Una tarifa pequeña por cada uno, porque el modelo, los materiales y la iluminación ya existen.	Cada uno presupuestado a tarifa completa de animación.
6. ¿Cuántas rondas de revisión incluye y qué pasa si cambio un plano después del render?	Dos en borrador y una sobre la final, siendo una ronda una lista consolidada. Cámara y ritmo se fijan en la previsualización, porque cambiarlos después obliga a renderizar de nuevo los fotogramas.	"Revisiones ilimitadas". Significa que nadie les ha puesto precio.

Por qué la pregunta 1 pesa más

Un vídeo de 30 segundos a 24 fotogramas por segundo son 720 fotogramas renderizados. Mover la cámara en la previsualización cuesta unas horas. Moverla después del render cuesta todos los fotogramas otra vez, y ahí es donde se escapan las fechas de lanzamiento.



Render de producción de Maverick Frame.

EL TEST, SEGUNDA PARTE

Preguntas 7 a 12: personas y archivos

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA A	DESCÁRTELO SI
7. ¿Quién exactamente modelará, animará y renderizará mi producto?	Roles concretos del propio equipo del estudio, y con quién hablará usted en el día a día.	"Nuestros socios", "nuestra red" o silencio.
8. ¿Alguna parte del trabajo se pasa a otra empresa?	"No", o un "sí, el diseño de sonido" honesto y con el motivo.	Una pausa y luego "tenemos un equipo de confianza".
9. Si mi contacto no está, ¿quién sigue con el proyecto?	Una segunda persona que ya conoce el archivo.	Todo depende de que una persona esté disponible.
10. ¿Quién guarda los archivos de escena, y pueden reabrirlos para el modelo del año siguiente?	El estudio archiva la escena de trabajo y puede reabrirla para un acabado o un corte nuevos meses después.	Tras la entrega solo existe el vídeo renderizado.
11. ¿Pueden trabajar desde nuestro CAD, y en qué formatos?	Formatos concretos, lo que suele haber que limpiar, y el mismo modelo reutilizado para imágenes fijas, giros 360 o un configurador.	"Mándennos lo que tengan", sin decir nada del coste de reconstrucción.
12. ¿Qué necesitarían de mí para empezar esta semana?	Una lista corta: el CAD, el manual de marca, uno o dos vídeos de referencia, los formatos y duraciones que necesita.	Un cuestionario de treinta páginas antes de presupuestar.

10 - 12

BUENAS RESPUESTAS: CONTRATE Y PIDA POR ESCRITO LA FECHA DE LA PREVISUALIZACIÓN

7 - 9

PIDA UN PLANO DE PRUEBA PAGADO ANTES DE COMPROMETER EL VÍDEO

0 - 6

DESCÁRTELO, POR BUENO QUE PAREZCA EL SHOWREEL

La pregunta que más esquivan los estudios es la 8

Subcontratar es habitual y no siempre es malo. El problema es ocultarlo, porque no puede corregir un problema de plazo o de calidad con un equipo con el que no le dejan hablar. Pregúntelo sin rodeos y fíjese en cuánto tarda la respuesta.



Render de producción de Maverick Frame.

ENVÍELO

Un correo, tres estudios, un día

No necesita una llamada para hacer el test. Pegue el correo de abajo, adjunte lo que ya tenga y envíelo a la vez a los tres estudios de su lista. Las respuestas llegan en un día laborable, y la diferencia entre ellas suele verse clara en el segundo párrafo.

		EL CORREO QUE DEBE ENVIAR
01	**Asunto**	Animación de producto para [producto]: presupuesto y doce preguntas
02	**Línea 1**	Necesitamos una animación de [duración] segundos de [producto] para [lanzamiento / web / anuncios] en [formatos] antes del [fecha].
03	**Línea 2**	Adjuntamos los archivos CAD, el manual de marca y dos vídeos que nos gustan.
04	**Línea 3**	Por favor, respondan a las doce preguntas de abajo con cifras 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 la semana siguiente a recibir las tres respuestas.

Qué tienen en común las buenas respuestas

Son breves. Responden en días laborables y en dólares, dan nombres y le preguntan qué formatos y duraciones necesita de verdad.

Lo que responderíamos nosotros

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



Render de producción de 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 de productos	maverickframe.com/es/servicios/animacion-3d-de-productos/
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.