

GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Doce preguntas antes de publicar sus imágenes.

Hágalas antes de firmar un contrato de render de cosméticos. Un estudio que merece la pena responde a las doce en un solo correo. El que no le conviene se calla en cuanto le pregunta cómo consigue que el vidrio, la crema y el metal parezcan reales.

EMPIECE POR AQUÍ

Cada fallo se veía antes de firmar

Los proyectos de render de cosméticos rara vez fallan en la imagen principal. Tarros brillantes sobre fondos pastel hay en todos los portfolios. Fallan en las cinco cosas de abajo, y cada una podría haberse detectado en el primer correo, si alguien hubiera preguntado.

LO QUE PROMETIÓ LA LLAMADA COMERCIAL		LO QUE DESCUBRE EN EL LANZAMIENTO	
01	«Fotorrealista, por supuesto»	El vidrio del perfume parece plástico, la crema parece pintura y el tapón metálico no tiene reflejos. El comprador de retail lo ve antes que nadie.	
02	«Cada palabra se leerá nítida»	La lista de ingredientes se emborrona en la curva del tubo y los textos legales no se pueden leer en la ficha.	
03	«Los tonos son fáciles»	Cada tono se presupuesta como una vista nueva, los colores varían de una imagen a otra y la gama parece de tres marcas distintas.	
04	«También podemos animarlo»	La película la hace otro proveedor, que lo reconstruye todo desde cero, con un tapón y una etiqueta que no coinciden con los packshots.	
05	«Lo tendremos a tiempo»	Las imágenes llegan después de la reunión con el comprador, del lanzamiento de la preventa o de la fecha de campaña. Ninguna de esas fechas se mueve por un render que llega tarde.	

No elige un portfolio. Elige 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 puede comprobar antes de que se renderice una sola imagen.



Render de producción de Maverick Frame.

EL TEST, PRIMERA PARTE

Preguntas 1 a 6: archivos, acabados y fecha

Envíelas tal cual. No busca entusiasmo; busca formatos de archivo, días laborables y nombres. Una respuesta vaga también es una respuesta.

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA ASÍ	DESCÁRTELO SI
1. ¿Qué necesitan de nosotros para empezar?	El troquel o las artes finales del envase como archivos de impresión, el CAD del frasco, el tarro o el dispositivo si existe, y una muestra o fotos con luz natural de cada acabado.	«Con una foto del tarro basta».
2. ¿Cómo mantienen legibles la lista de ingredientes y la letra pequeña en un envase curvo?	El arte final se aplica a partir del archivo de impresión a resolución de imprenta, y cada línea se coteja con él antes del render definitivo.	«Volveremos a escribir la etiqueta».
3. ¿Cómo consiguen que el vidrio, la crema, el gel y el metal parezcan reales?	Refracción, luz subsuperficial y reflejos incorporados en cada material y cotejados con una foto del acabado real.	«El brillo lo añadimos en Photoshop».
4. ¿Cómo entregan las imágenes para un marketplace?	La imagen principal sigue las normas del marketplace para esa posición; las de lifestyle, textura y beneficios van a las secundarias.	«Pondremos flores alrededor del tarro en todas las imágenes».
5. Si cambian un tono, una declaración o un tamaño después de la aprobación, ¿cuánto cuesta actualizarlo?	La etiqueta y el color son texturas sobre el modelo que se conserva: nuevo arte final y vistas renderizadas de nuevo, con precio en horas por referencia.	«Tendríamos que reconstruir la escena».
6. ¿Cuándo vería el primer borrador, contando desde un briefing completo?	Una fecha en días laborables para la primera vista y para el set completo, y una lista clara de lo que significa «completo».	«Lo antes posible» o ninguna cifra.

Por qué las preguntas 3 y 4 son las que más pesan

Un comprador de retail o un marketplace juzga el packshot antes que cualquier cliente. Un vidrio falso o una imagen fuera de las normas devuelven el archivo, y la fecha de lanzamiento no se mueve. Ambas cosas dependen de lo que el estudio pide y comprueba antes de empezar.



Render de producción de Maverick Frame.

EL TEST, SEGUNDA PARTE

Preguntas 7 a 12: gama, película y equipo

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA ASÍ	DESCÁRTELO SI
7. ¿Cómo mantienen idéntica una gama completa en todas las referencias y tonos?	Una escena maestra, una sola configuración de luz y una cámara por ángulo; cada tono es el mismo modelo con su propio color y su etiqueta.	«Cada producto es un proyecto aparte».
8. ¿Cuánto cuesta el siguiente tono o tamaño una vez hecho el primero?	Un precio en horas por referencia sobre el modelo existente, muy por debajo del primer envase, indicado en el presupuesto.	Cada tono presupuestado como un proyecto nuevo.
9. ¿Pueden salir de los mismos modelos la película de lanzamiento, los anuncios y los cortes para redes?	Sí: se animan los modelos de los packshots, así que la película, los cortes 9:16 y los clips FOOH coinciden con las imágenes fijas.	«La animación es otro equipo, desde cero».
10. ¿Necesitan una muestra física?	Una muestra si pueden enviarla; si no, fotos de detalle con luz natural de cada acabado, textura y color.	«No hace falta, todas las cremas son iguales».
11. ¿Cuántas rondas de revisión incluyen y qué cuenta como una?	Dos en borrador y una sobre el final, con la ronda definida como una sola lista consolidada de comentarios.	«Revisiones ilimitadas».
12. ¿Quién modelará y renderizará exactamente la gama? ¿Subcontratan alguna parte?	Nombres y funciones del propio equipo del estudio, o un sincero «sí, la animación» con el motivo.	«Nuestra red», una pausa o silencio.

10 - 12

BUENAS RESPUESTAS: CONTRATE Y PIDA POR ESCRITO LA FECHA DEL PRIMER BORRADOR

7 - 9

PIDA UNA VISTA DE PRUEBA DE PAGO ANTES DE COMPROMETER LA GAMA

0 - 6

DESCÁRTELO, POR MUY SÓLIDO QUE PAREZCA EL PORTFOLIO

La pregunta que más esquivan los estudios es la 12

Subcontratar es habitual y no siempre es malo. El problema es ocultarlo, porque una gama renderizada por tres manos distintas es justo lo que hace que los tonos y los tapones empiecen a variar. Pregúntelo sin rodeos y fijese 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 final. Las respuestas llegan en un día laborable, y la diferencia entre ellas suele verse ya en el segundo párrafo.

EL CORREO QUE DEBE ENVIAR		
01	Asunto	Renders de cosméticos para [producto o gama]: presupuesto y doce preguntas
02	Línea 1	Necesitamos [número] imágenes de [número] referencias en [tarro / tubo / frasco cuentagotas / frasco de perfume / dispositivo] para [nuestra tienda / un marketplace / una presentación a retail / una campaña de lanzamiento] antes del [fecha].
03	Línea 2	Adjuntamos el troquel, las artes finales del envase como archivos de impresión, el CAD si lo tenemos y fotos de [la crema / el sérum / el vidrio / el acabado].
04	Línea 3	Les rogamos que respondan a las doce preguntas siguientes con cifras y nombres, no con rangos.
05	Línea 4	Pegue las preguntas 1 a 12 de las páginas 03 y 04.
06	Línea 5	Decidiremos en el plazo de una semana desde que recibamos las tres respuestas.

Lo que tienen en común las buenas respuestas

Son breves. Responden en días laborables y en dólares, dan nombres y le hacen a su vez una o dos preguntas sobre los acabados y los tonos.

Lo que responderíamos nosotros

Nuestras propias cifras están en la página siguiente, con 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 el troquel y los archivos del envase

El troquel o las artes finales del envase, el CAD del frasco, el tarro o el dispositivo si lo tiene, fotos de una muestra y el briefing que tenga, en el estado en que esté. Le responderemos con un alcance, un precio y las preguntas que lo deciden, por correo y sin llamada comercial.

El formulario de contactomaverickframe.com/contacts/

Render de cosméticosmaverickframe.com/es/soluciones/render-de-cosmeticos/

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.