



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

# Doce preguntas antes de que su lanzamiento espere a un prototipo.

Hágalas antes de entregar su CAD a cualquier estudio de render. Un socio a la altura del lanzamiento responde las doce en un correo. El equivocado se calla hacia la pregunta tres.

EMPIECE AQUÍ

# Cada fallo se veía venir antes de enviar el CAD

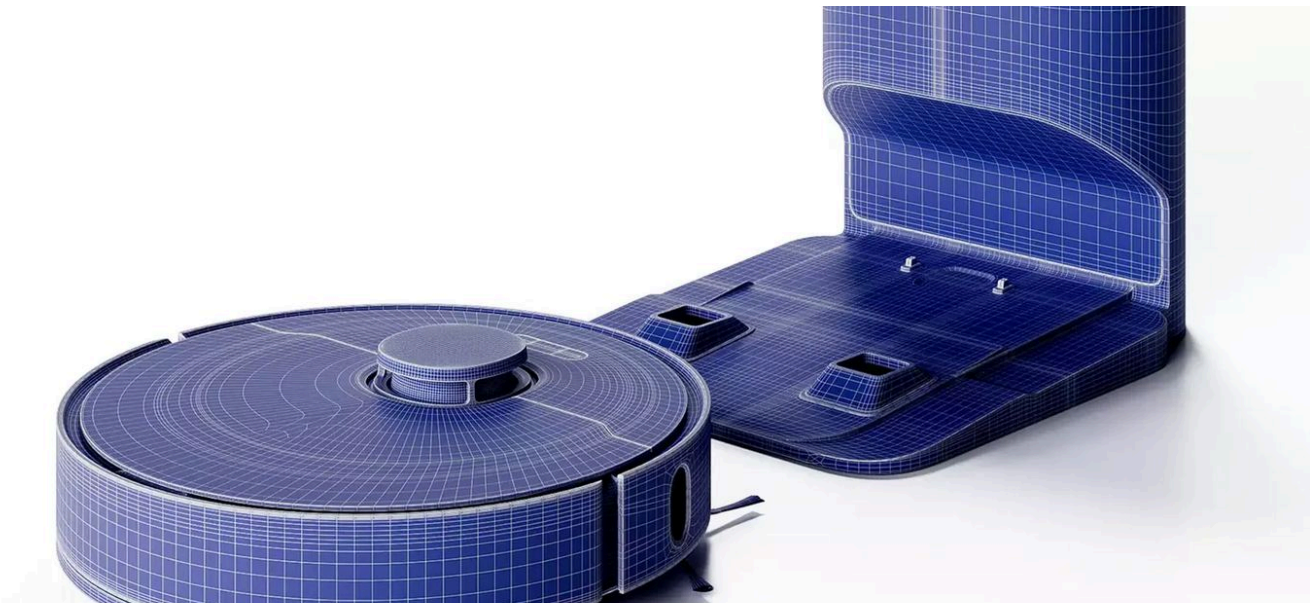
Los renders de una máquina nueva rara vez fallan por el portfolio. Todos los estudios tienen uno bueno. Fallan por las cinco cosas de abajo, casi siempre unas semanas antes del catálogo o de la feria, y todas se podían detectar en el primer correo, si alguien hubiera preguntado.

La razón es corriente. Las fechas de lanzamiento las fijan el plan comercial y el calendario de ferias mientras ingeniería todavía cambia piezas. Al estudio se le informa tarde, con el archivo que había a mano, y las preguntas que habrían evitado estos fallos se hacen en la tercera semana en lugar de en el primer correo.

| LO QUE FALLA                                                      | LO QUE DESCUBRE EN LA TERCERA SEMANA                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 <b>Todavía no hay producto que fotografiar</b>                 | Le prometieron trabajar antes del prototipo. Luego el estudio pide fotos de una unidad terminada, no existe, el catálogo se retrasa y la feria abre con una ficha técnica.          |
| 02 <b>El CAD en bruto no se renderiza bien</b>                    | «Mándenos el STEP» y llega fusionado, miles de piezas y ninguna lista de acabados. La primera semana se va en reparaciones sin presupuestar, y el render sigue pareciendo un plano. |
| 03 <b>Máquinas demasiado grandes o complejas para fotografiar</b> | La máquina sobre un suelo gris con un fondo de banco de imágenes. Nada se mueve, la escala no cuadra y los distribuidores vuelven a la foto del folleto antiguo.                    |
| 04 <b>Cada variante necesita su propia imagen</b>                 | Cada opción, implemento y color se cobra como un render nuevo, y la configuración que más venden los distribuidores es la que nunca se enseña.                                      |
| 05 <b>Los compradores no ven cómo funciona</b>                    | Un giro largo de la máquina cerrada. El mecanismo nunca se abre, y el equipo comercial lo sigue explicando con las manos.                                                           |

## 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 la fecha del primer render.



Render de producción de Maverick Frame.

## EL TEST, PRIMERA PARTE

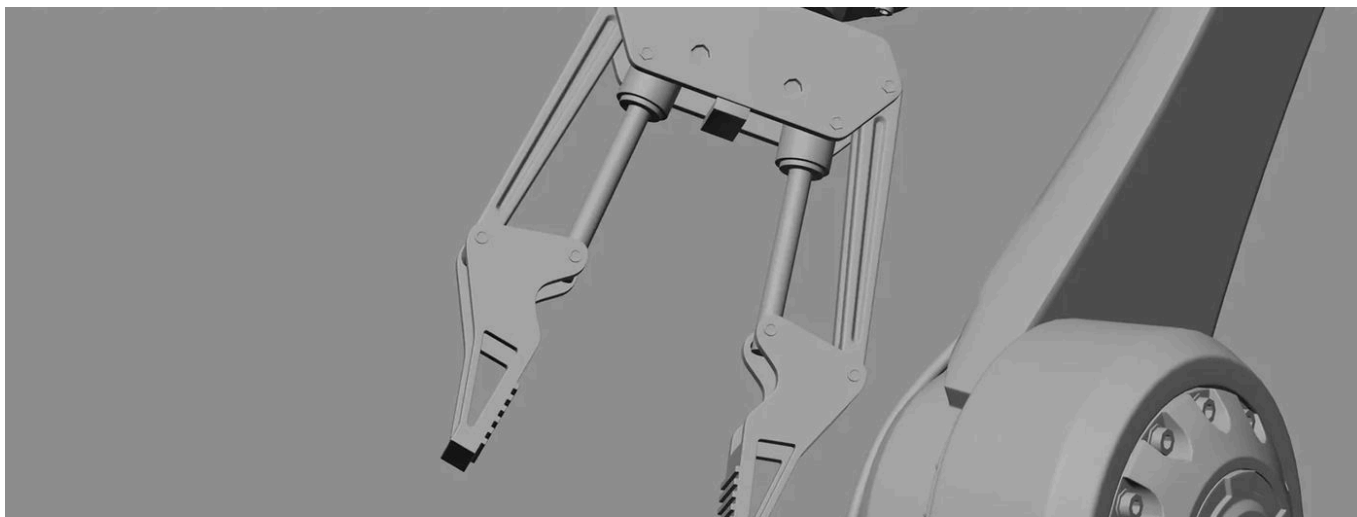
## Preguntas 1 a 6: la fecha, el CAD, el entorno

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

| PREGUNTE ESTO                                                                         | UNA BUENA RESPUESTA SUENA ASÍ                                                                                                                              | DESCÁRTELO SI                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 1. ¿Pueden empezar antes de que exista la primera unidad, y a partir de qué?          | Sí, desde el CAD o STEP actual, una lista de acabados y fotos de un modelo anterior, con una lista de lo que falta en la primera respuesta.                | «Primero envíenos fotos del producto terminado.»                      |
| 2. ¿Cuándo vería el primer borrador, y qué pasa si se adelanta el lanzamiento?        | De 3 a 5 días laborables por imagen fija con un brief completo, y una urgencia con precio: la mitad del tiempo por un 40% más aprox.                       | «Lo antes posible», o una urgencia sin precio.                        |
| 3. ¿Qué pasa si nuestro CAD llega como una exportación fusionada de miles de piezas?  | Una revisión del archivo antes del presupuesto, y la reparación como línea aparte. Reparar una exportación en bruto puede costar más que el propio modelo. | «Sin problema» y un precio cerrado antes de abrir el archivo.         |
| 4. ¿Cómo mantienen el modelo fiel a nuestras medidas y acabados?                      | Geometría conservada del CAD, acabados según su lista o una muestra, y una vista previa en arcilla que usted aprueba antes de iluminar.                    | «Quedará bien.»                                                       |
| 5. ¿Cómo tratan un CAD no publicado, y quién puede abrirlo?                           | Su NDA firmado, acceso limitado al equipo del proyecto, entrega por canales controlados.                                                                   | Archivos que circulan por correo personal o a freelancers sin nombre. |
| 6. ¿Cómo mostrarán una máquina de este tamaño trabajando, y de dónde sale el entorno? | La obra, la planta o el terreno construidos en 3D a escala según sus referencias, con la máquina en una tarea real.                                        | Un fondo de banco de imágenes detrás de un modelo estático.           |

### Por qué la pregunta 4 protege el lanzamiento

Un render con una proporción o un acabado que usted no fabrica acaba en una oferta de distribuidor, una licitación y un artículo de prensa sectorial. Una vista previa en arcilla firmada por su ingeniero cuesta una hora. Corregir una imagen publicada cuesta una ronda con cada canal que la imprimió.



Render de producción de Maverick Frame.

EL TEST, SEGUNDA PARTE

# Preguntas 7 a 12: movimiento, variantes, mecanismo

| PREGUNTE ESTO                                                                            | UNA BUENA RESPUESTA SUENA ASÍ                                                                                                                     | DESCÁRTELO SI                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 7. ¿Quién comprueba que plumas, brazos e implementos se mueven dentro de límites reales? | Piezas móviles en los pivotes del CAD, y posiciones aprobadas por su ingeniero en la vista previa.                                                | Posiciones a ojo: «nadie se va a fijar».       |
| 8. Una vez hecho el modelo maestro, ¿cuánto cuesta una opción o un color nuevo?          | Bastante menos que la primera vista, porque el modelo, los materiales y la luz ya existen. Precio por variante, por escrito.                      | Cada variante cobrada como un render nuevo.    |
| 9. ¿Puede salir de los mismos archivos el modelo del año que viene?                      | El estudio archiva el modelo y las escenas, usted envía las piezas modificadas y solo se presupuestan los cambios.                                | Tras la entrega solo existen los JPEG finales. |
| 10. ¿Cómo enseñarían lo que hay dentro de la máquina?                                    | Un despiece y un corte del mismo modelo, con el orden de piezas acordado con ingeniería.                                                          | Un despiece redibujado a mano desde el manual. |
| 11. ¿Cuánto debe durar el vídeo explicativo, y cuándo lo vemos moverse?                  | Una duración fijada por el encargo, un storyboard y una vista previa antes del final. Hasta un minuto lleva de 4 a 6 semanas.                     | Sin storyboard: directo al render final.       |
| 12. ¿Para qué pantallas y formatos van a entregar?                                       | Todos nombrados al inicio: pantalla LED del stand, presentación para distribuidores, página de producto, redes, cada uno encuadrado en la escena. | Una imagen maestra y «ya la recortarán».       |

## 10 - 12

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

## 7 - 9

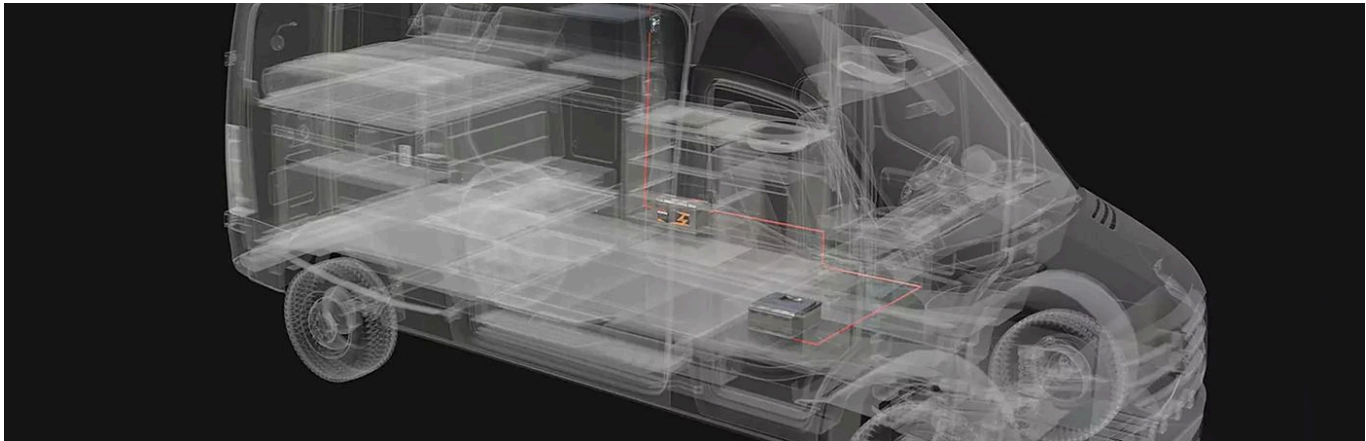
PIDA UN RENDER DE PRUEBA DE UNA PIEZA REAL ANTES DEL SET DE LANZAMIENTO

## 0 - 6

DESCÁRTELO, POR BUENO QUE PAREZCA EL PORTFOLIO

### La pregunta que más esquivan los estudios es la 3

Los archivos de ingeniería están hechos para la fábrica, no para la cámara. Un estudio que presupuesta sin abrir el suyo absorberá la reparación recortando por otro lado, o la facturará en la segunda semana. Pregunte qué necesita el archivo y espere una línea en el presupuesto.



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 tiene y envíelo a la vez a los tres estudios de su lista corta. Las respuestas llegan en un día laborable, y la diferencia entre ellas suele verse en el segundo párrafo.

EL CORREO QUE DEBE ENVIAR

|    |         |                                                                                                                                           |
|----|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Asunto  | Renders de [producto] antes de [lanzamiento / feria], presupuesto y doce preguntas                                                        |
| 02 | Línea 1 | Necesitamos [número] imágenes fijas y [número] animaciones de [producto] para [catálogo / feria / distribuidores], primera fecha [fecha]. |
| 03 | Línea 2 | Adjuntamos una exportación STEP, la lista de acabados y fotos de [el modelo anterior / el prototipo].                                     |
| 04 | Línea 3 | El producto no se ha presentado. Adjuntamos nuestro NDA; por favor, respondan con cifras y nombres.                                       |
| 05 | Línea 4 | Pegue las preguntas 1 a 12 de las páginas 03 y 04.                                                                                        |
| 06 | Línea 5 | Decidiremos en [número] días laborables desde que recibamos las tres respuestas.                                                          |

Lo que tienen en común las buenas respuestas

Son breves. Responden en días laborables y en dólares, dicen qué le falta a su archivo y le devuelven una o dos preguntas sobre el entorno y la fecha.

Lo que responderíamos nosotros

Nuestras cifras están en la página siguiente, en el mismo formato, para que nos puntúe 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 CAD y la fecha de lanzamiento

---

Una exportación STEP o el archivo nativo, una lista de acabados, fotografías de un modelo anterior y las fechas del lanzamiento o de la feria, en el estado en que estén. Le responderemos con lo que le falta al archivo, un precio y las preguntas que lo deciden - por escrito, sin llamada comercial.

---

**El formulario de contacto**[maverickframe.com/contacts/](https://maverickframe.com/contacts/)

---

**CGI para fabricantes**[maverickframe.com/es/soluciones/renderizado-3d-industrial-para-fabricantes/](https://maverickframe.com/es/soluciones/renderizado-3d-industrial-para-fabricantes/)

---

**O simplemente**responda al correo con el que le llegó esta guía.

---

**Escrita por quienes leen estos briefs**

Dim Kuzmenko es el fundador 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.