



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Qué compra de verdad un **minuto** de animación

Por qué la duración es la unidad equivocada, los siete factores que mueven el coste de un recorrido, y una hoja de alcance para rellenar antes de pedir precio.



EMPIECE AQUÍ

No compra un minuto. Compra planos.

La animación se presupuesta por minuto porque un minuto es fácil de escribir. Describe muy mal el trabajo. Sesenta segundos sostenidos en un único movimiento lento frente a una fachada y sesenta segundos montados con catorce planos en ocho estancias duran lo mismo y no se parecen en nada.

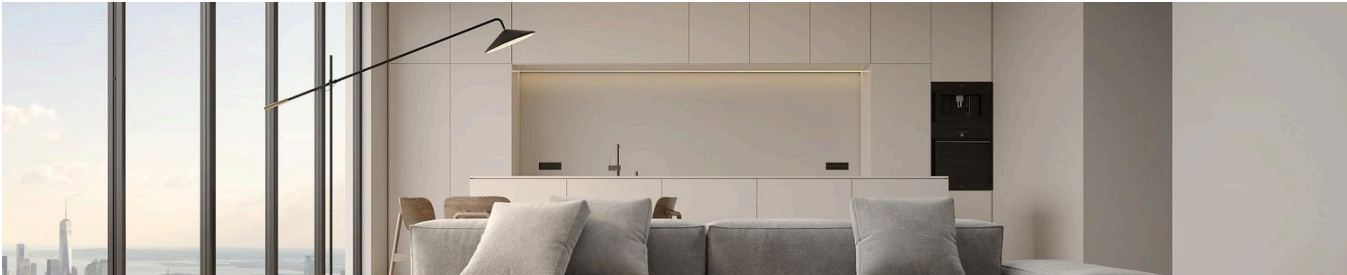
LOS MISMOS 60 SEGUNDOS	PLANOS	QUÉ TIENE QUE EXISTIR
Un movimiento exterior continuo	1	Una fachada, un cielo, una hora del día. Todo lo que queda fuera del encuadre puede no construirse.
Aproximación exterior y entrada al portal	3 – 4	Exterior e interior acabados los dos, y la transición entre dos condiciones de luz completamente distintas.
Recorrido completo de una vivienda	8 – 14	Cada estancia acabada a nivel de imagen principal, cada superficie vista desde varios ángulos y continuidad en todo el conjunto.

Pida a cualquier estudio que presupueste por planos en lugar de por minutos y la cifra se vuelve comparable entre proveedores. **Un plano es una unidad de trabajo. Un minuto es una unidad de reproducción.**

Construimos y renderizamos el modelo en 3ds Max, porque da mejor resultado. D5 en tiempo real sostiene la animación y la economía: trabajo que tardaba más o menos una semana en renderizarse puede volver en minutos.

DIM KUZMENKO, COFUNDADOR, MAVERICK FRAME STUDIO

Ese cambio es la razón por la que la animación dejó de ser una partida de lujo. Más del 40 por ciento de nuestros encargos ya incluye animación, tours 360, VR o panorámicas, y la proporción sigue subiendo. Pero el ahorro está en el renderizado, no en el modelado, no en los materiales y no en ninguna de las decisiones de la página siguiente.



Render de producción de Maverick Frame.

LOS FACTORES

Siete cosas que mueven la cifra

01	Número de planos	La variable dominante, muy por delante de la duración. Cada plano nuevo es una composición nueva, una comprobación de luz nueva y un conjunto de superficies nuevo que tiene que aguantar que lo miren.
02	Movimiento de cámara	Una cámara fija o con una deriva lenta enseña una vista. Una cámara que recorre descubre el modelo por todos lados, así que todos los lados hay que construirlos. La sensación de cámara en mano, los cambios de foco y el paralaje con elementos en primer término suman por encima.
03	Con gente o sin gente	Las personas y los coches en movimiento son el mayor salto individual en un presupuesto de animación. Una imagen fija puede tomar prestada una figura fotografiada. Un plano en movimiento necesita personajes animados que caminen bien, y una gente mal animada es peor que ninguna.
04	Exterior o interior	Los exteriores suelen salir más baratos por plano: una fuente de luz dominante y un contexto que se puede simplificar con la distancia. Los interiores exigen todas las superficies acabadas, mobiliario que aguante de cerca y luz que se comporte al rebotar en la estancia.
05	Estado del modelo	Si ya existe un modelo de sus imágenes fijas, el primer plano sale mucho más barato de lo que saldría si no. Si se construyó mirando hacia un solo lado, cuente con pagar el acabado de las otras tres caras antes de que nada se mueva.
06	Sonido y música	Pista licenciada, diseño de sonido, locución, subtítulos. Por separado son partidas pequeñas; juntas, una partida real. Decida quién aporta y quién licencia, para qué territorios y por cuánto tiempo.
07	Formatos de entrega	Un máster es un trabajo. Vertical, cuadrado, un corte de 15 segundos, un bucle mudo para la cabecera de la web y una versión con subtítulos incrustados son cinco más. Cada uno es pequeño; nadie los presupuesta todos.

Dónde está el ahorro de verdad

Menos planos, más largos y mejores. Cámaras fijas o casi fijas cuando el protagonista es la arquitectura. Una promoción vacía a una hora tranquila en lugar de una calle con gente. Reaprovechar el modelo de las imágenes fijas. Todo eso baja el coste sin que la pieza parezca más barata.

Dónde no está

Saltarse la fase de animática. Aprobar planos sueltos en lugar de la secuencia entera. Prescindir de los fotogramas fijos. Las tres parecen un ahorro la primera semana y se pagan con intereses en la primera revisión completa, porque un cambio en una secuencia nunca es un cambio en un plano.

SECUENCIA

Apruébelo en el orden en que se fabrica

Lo que cuesta un comentario depende por completo de cuándo llega. Estos puntos de control existen para que las opiniones caras se puedan tener baratas. Es la forma habitual del trabajo, no un compromiso sobre ningún calendario concreto.

01 La lista de planos, por escrito

Cada plano numerado, con qué enseña, cuánto dura aproximadamente y para qué está ahí. Discuta este documento todo lo que quiera. Es la única fase en la que discutir es gratis.

02 La animática: gris, fea, correcta

Geometría sin texturas con los movimientos de cámara reales, montada a la duración real, muchas veces con la música prevista debajo. No parece nada y es lo más valioso que le van a mandar. El ritmo, el orden y si la pieza se entiende se deciden aquí, y aquí cambiarlos es barato.

03 Fotogramas fijos de cada plano

Un fotograma clave por plano, renderizado en condiciones. La luz, el ambiente, los materiales y la estación se aprueban sobre estas imágenes. Aprobar el aspecto sobre fijas es más rápido y más preciso que aprobarlo sobre metraje en movimiento.

04 El montaje de trabajo

Secuencia completa a calidad de trabajo, con sonido. Reservada para el ritmo, el sonido y las transiciones entre planos. Si aquí se está hablando del color del ladrillo, algo se torció dos fases antes.

05 Máster y entregables

Render final, etalonaje, rótulos, y después todos los formatos del factor 07 exportados de una vez, mientras el proyecto sigue abierto.

La frase que más dinero ahorra

“Enséñennos la animática antes de texturizar nada.” Los comentarios estructurales sobre una pieza terminada son las palabras más caras de este oficio, porque un plano que se cae ya está renderizado del todo. Sobre una animática cuesta una tarde.

HOJA DE ALCANCE

Rellene esto antes de pedir precio

Mande esto en lugar de una duración. Los presupuestos hechos sobre esta hoja se comparan línea a línea; los hechos sobre “unos dos minutos”, no.

PROYECTO _____
 QUE TIENE QUE CONSEGUIR LA PIEZA _____

PLANOS

Planos exteriores	_____	Planos interiores	_____
Aereos / dron	_____	Detalle / inserto	_____
TOTAL DE PLANOS	_____	Duracion objetivo	_____ seg

POR PLANO, DE MEDIA

Camara	fija _____	movimiento lento	_____	recorrido	_____
Personas	ninguna _____	pocas _____	concurrido	_____	
Coches	ninguno _____	aparcados _____	en movimiento	_____	
Hora del dia	_____	Estacion	_____		

EL MODELO

Existe ya de las imagenes fijas?	_____
Construido para una sola vista?	_____
Interiores modelados?	_____

SONIDO

Musica: la licenciamos	_____	/ la licencia el estudio	_____
Diseño de sonido	_____	Locucion	_____
Subtitulos	_____		
Territorio y plazo de la pista	_____		

ENTREGABLES (marque solo los que va a usar de verdad)

Master 16:9	_____	9:16	_____	1:1	_____
Corte 15 seg	_____	30 seg	_____	bucle mudo web	_____
Version subtitulada	_____	Fotogramas extraidos	_____		

APROBACION

Quien firma la lista de planos	_____
Quien firma la animatica	_____

Dos líneas cargan con casi toda la cifra: **el total de planos y las personas y los coches**. Si el presupuesto no llega, recorte ahí antes que en ninguna otra parte, y recórtelo en la fase de lista de planos, que es donde recortar no cuesta nada.

TRABAJAR CON UN ESTUDIO

El coste, y cómo redactar el encargo

Las dos preguntas que nos hacen antes que cualquier otra. Ambas respuestas son cortas.

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

Rangos de mercado que estamos dispuestos a publicar, en dólares. Los plazos y el número de rondas de revisión no aparecen deliberadamente: los nuestros varían demasiado según el tipo de proyecto como para darlos como referencia, y un número inventado aquí sería peor que ninguno.

Cómo redactar el encargo: cuanto más corto, mejor

Esto es lo contrario de lo que casi todo el mundo supone. Cuatro cosas:

- Qué necesita — **cuántas imágenes y de qué**
- Los planos y alzados, tal como están
- Unas pocas referencias de ambiente y luz
- Una línea clara sobre para qué son las imágenes

Convertir un encargo pequeño en un pliego de cincuenta páginas sale mal: tomado al pie de la letra produce un resultado feo y despista a quien hace el trabajo. Explique la intención y deje el detalle al equipo que hace esto a diario.

El error que más caro sale

El fallo más frecuente que vemos no es elegir mal al proveedor. Es el **momento**. La gente empieza a buscar solo cuando el primer proveedor ya ha fallado y la fecha está encima, y entonces elige con prisa.

Seleccione y valore estudios **antes** de necesitarlos. Uno, idealmente varios, informados y listos para asumir trabajo. Cuesta una tarde ahora y salva un proyecto después.

10+

AÑOS DE RENDERIZADO Y NARRATIVA VISUAL

350+

MARCAS Y AGENCIAS ATENDIDAS EN TODO EL MUNDO

95%

ÍNDICE DE SATISFACCIÓN DE CLIENTES

40%+

DE NUESTROS ENCARGOS YA INCLUYEN MOVIMIENTO O 360

Cuando la imagen tiene que **aguantar**, hable con nosotros

Somos un estudio CGI: renderizado arquitectónico y de producto, modelado 3D, animación, tours 360 y VR. Diez años, más de 350 marcas y agencias, y el tipo de trabajo que sigue estando bien cuando alguien cuenta las ventanas.

Envíenos los planos y una línea sobre para qué son las imágenes. Recibirá un alcance y un precio, sin obligación de usar ninguno de los dos.

EMPIECE AQUÍ

maverickframe.com/contacts

VEA EL TRABAJO

maverickframe.com/gallery

ESCRITO POR

Dim Kuzmenko

Cofundador



Render de producción de Maverick Frame. · Los rangos son de mercado a 2026 y no constituyen un presupuesto.