



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Las **seis imágenes** que venden un espacio

Qué seis vistas deciden una venta, qué tiene que aparecer dentro de cada encuadre, las reglas de cámara que las sostienen y un brief de una página para rellenar.

EMPIECE AQUÍ

“Mándame unos renders” es como se tuercen los sets

Sin lista de tomas, cualquier estudio produce sus ángulos favoritos: dos vistas espectaculares de la mejor estancia y nada que conteste a lo que un comprador o un inquilino quiere saber de verdad. Las imágenes quedan bien y el conjunto no funciona.

Una lista de tomas lo arregla en diez minutos. Es además lo más barato que puede hacer para reducir rondas de revisión, porque la mayoría de las revisiones no van de calidad: van de una vista que falta.

Cubra la decisión

Quien compra decide por distribución, luz y superficie. Un conjunto que no contesta a las tres cosas es decorativo.

Varíe la distancia

General, media y detalle. Seis planos generales de la misma vivienda cuentan menos que tres distancias bien elegidas.

Una sola luz

La misma hora del día en todo el conjunto. La luz mezclada se lee como calidad mezclada aunque cada imagen esté bien.



Render de producción de Maverick Frame.

LAS SEIS

Las seis que venden una vivienda

01 El salón, plano general, desde la entrada

Tiene que contener: el hueco principal, el paso hacia la siguiente estancia y la altura libre completa. Es la vista de orientación: contesta a “cuánto mide esto” antes que nada. Tómela desde donde una persona entraría de verdad, no desde dentro de un tabique.

02 La cocina, desde el lado del salón

Tiene que contener: el frente de trabajo completo, la isla o la mesa, y cómo se relacionan los dos espacios. El salón-cocina se vende por esa relación, y una vista tomada desde dentro de la cocina no la enseña nunca.

03 El dormitorio principal, desde la puerta

Tiene que contener: la cama a medida real, el frente de armarios y la ventana. La escala de la cama es donde antes se pierde la confianza: si parece una cama de 180 en una habitación que admite una de 135, todo el conjunto queda en duda.

04 El baño, un solo ángulo pensado

Tiene que contener: los sanitarios tal como están en la memoria de calidades, y el cambio de material. Una buena imagen de baño vale por tres mediocres: son estancias pequeñas y no perdonan los grandes angulares.

05 La terraza, mirando hacia dentro

Tiene que contener: el pavimento de la terraza, el umbral y el interior visible al fondo. Es la vista que hace que una vivienda parezca mayor que sus metros útiles, y la que más veces falta. En clima mediterráneo, además, la terraza es parte de la superficie que la gente compra.

06 Un detalle, a corta distancia

Tiene que contener: un encuentro entre materiales: encimera con frente, pavimento con rodapié, manilla con puerta. Es el encuadre que dice que la memoria de calidades es real. Es también el más barato de producir de todo el conjunto.

Si tiene presupuesto para una séptima, hágala del mismo salón de la toma 01 con luz artificial al anochecer. Es la única imagen por la que merece la pena romper la regla de una sola luz, y suele duplicar la utilidad del conjunto.

ENCUADRE

Las reglas que sostienen las seis imágenes

Siete reglas de cámara. Cada una se puede comprobar el día de la entrega, sin saber nada de 3D, mirando la imagen a tamaño completo.

REGLA	POR QUÉ	CÓMO COMPROBARLO
Altura de cámara 1,15–1,65 m	La altura de los ojos de una persona de pie, o sentada si el espacio se usa sentado. Más arriba encoge la estancia; más abajo la exagera y esconde el suelo.	Mire dónde cae el horizonte respecto a una encimera o a un respaldo.
Focal de 24 a 35 mm	Más abierto para “que quepa la habitación” estira las esquinas y deforma el mobiliario del primer término.	Pida la focal de cada cámara. Debería poder dársela sin buscarla.
Verticales paralelas	Las jambas, los cantos de armario y las esquinas tienen que salir verticales en todos los encuadres. Es la diferencia más visible entre una imagen profesional y una que no lo es.	Ponga una regla en la pantalla sobre el canto de la puerta.
Mobiliario a medidas reales	Los muebles de librería vienen en medidas que no son las suyas, y una cama o un sofá fuera de medida rompe la lectura de superficie de toda la estancia.	Mida el sofá dentro de la imagen contra el ancho del hueco.
Un solo balance de blancos	Un conjunto donde una estancia es cálida y la siguiente fría se lee como fotografía de dos días distintos.	Abra las seis en fila y mire los blancos: pared, sanitario, techo.
Orientación real del sol	La luz tiene que entrar por donde entra de verdad. Un dormitorio a norte con sol de tarde es un error que el comprador detecta en la visita.	Marque el norte en el plano que manda y pida que se lo confirmen.
Nada del fotógrafo dentro	Reflejos imposibles en el espejo del baño o en el vidrio de la terraza, sombras que no corresponden a nada.	Amplíe cada superficie reflectante al cien por cien.

Si el espacio es terciario o de hostelería

Cambian tres de las seis. La toma 01 pasa a ser la llegada: entrada, mostrador o recepción y la primera línea de visión. La toma 02 pasa a ser el volumen principal con gente, a la densidad realista de la hora que enseña, porque un local vacío se lee como un local cerrado. Y la 06 pasa a ser la marca aplicada a una superficie real, a tamaño real.

La regla que más se rompe

La focal. Casi todas las peticiones de “que se vea más habitación” acaban en un gran angular, y un gran angular no enseña más habitación: enseña la misma habitación deformada. Si el espacio no cabe en 35 mm, el problema es la posición de la cámara, no la lente.

EL BRIEF

Una página, rellenada antes de mandarla

Copie esto en el correo. Son diez minutos y es la diferencia entre tres rondas de revisión y una.

PROYECTO _____
 TIPO residencial / terciario / hosteleria
 IMAGENES _____ imagenes, entrega __ / __ / ____
 MAYOR USO folleto / panel / portal / impresion __ mm
 HORA DEL DIA una para todo el conjunto: _____
 ORIENTACION el norte esta _____ (o: ver plano)

TOMA 01 _____ debe contener: _____
 TOMA 02 _____ debe contener: _____
 TOMA 03 _____ debe contener: _____
 TOMA 04 _____ debe contener: _____
 TOMA 05 _____ debe contener: _____
 TOMA 06 _____ debe contener: _____

DE LA MEMORIA DE CALIDADES, TIENE QUE SER EXACTO

PUEDE SER DE LIBRERIA

ALTURA DE CAMARA _____ m FOCAL _____ mm
 RONDAS DE REVISION INCLUIDAS _____
 ENTREGABLES archivo por capas? ____ fondo transparente? ____

Las dos líneas que más dinero ahorran

"Tiene que ser exacto" y "puede ser de librería". Casi toda revisión cara tardía viene de un estudio que trató un producto real y especificado como un sustituto, o que se pasó un día buscando algo que a usted nunca le importó.

Sobre "debe contener"

Escriba qué tiene que estar *dentro del encuadre*, no cómo debería sentirse la imagen. "El frente de cocina completo más la isla" se puede comprobar en la entrega. "Cálido y acogedor" no, y es de lo que están hechas las rondas de revisión.

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.