



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

El 40% de nuestro trabajo ya no son imágenes fijas.

Lo que ha cambiado de verdad en la visualización arquitectónica, medido en nuestra propia cartera de proyectos y no en una encuesta del sector, y lo que supone para su presupuesto.

EMPIECE AQUÍ

Una cifra, sacada de nuestra propia cartera

Los artículos de tendencias de este sector suelen escribirse a partir de otros artículos de tendencias. Este se escribe a partir de lo que los clientes nos han encargado de verdad, y eso lo hace más estrecho y más útil: es la cartera de proyectos de un estudio, no un mercado.

Más del 40% de lo que nos encargan ya incluye animación, un tour 360, realidad virtual o panorámicas, en lugar de imágenes fijas o junto a ellas.

Esa proporción sigue creciendo. Es el mayor cambio que hemos visto. Dim Kuzmenko, fundador

LO QUE SIGNIFICA SI USTED ENCARGA

LO QUE NO SIGNIFICA

- | | | |
|----|--|--|
| 01 | Su competencia enseña cada vez más movimiento. | Que las imágenes fijas se hayan acabado. |
| 02 | Un set de fijas junto a un recorrido animado parece la opción antigua, aunque las fijas sean mejores. | Un panel impreso, un anuncio en un portal, una doble página de folleto y una solicitud de licencia siguen siendo imágenes fijas. |
| 03 | Decida el formato con intención, en lugar de descubrirlo en la presentación al cliente. | El movimiento se añade en lo alto de la lista de entregables; no sustituye lo que había debajo. |



Render de producción de Maverick Frame.

CAMBIO 01

El tiempo real cambió la economía, no el techo de calidad

El avance peor interpretado de los últimos años. Los motores en tiempo real no sustituyeron al render de producción. Sustituyeron el coste del movimiento, que es otra cosa y tiene mucho más peso.

01 Dónde está el ahorro

En la animación, con diferencia. Un trabajo que tardaba más o menos una semana en renderizarse con un motor de producción puede estar listo en minutos con un motor en tiempo real. Eso es lo que llevó un minuto de animación de compra excepcional a partida normal del presupuesto.

02 Dónde no está

En el modelo. Hay que construirlo, y construirlo bien, antes de que cualquier motor pueda hacer nada con él. La mitad del trabajo que es modelado no se ha acelerado.

03 Nuestro propio reparto

El modelo se construye y se renderiza en 3ds Max porque da el mejor resultado; el tiempo real se encarga de la animación y de la economía. Dos capas, dos herramientas, a propósito.

04 Lo que zanjó la carrera

En arquitectura, la cuestión del tiempo real está prácticamente decidida: D5 es nuestra herramienta por defecto, y casi nadie en visualización arquitectónica recurre ya a un motor de videojuegos para esto. Esa consolidación es en sí misma la noticia.

La consecuencia práctica para su presupuesto

Si le están presupuestando imágenes fijas y piensa en la animación como un proyecto aparte para más adelante, pida las dos cosas juntas. El modelo es el coste compartido, y encargar el movimiento seis meses después de las fijas supone pagar por reconstruir lo que ya existía, o descubrir que ya no existe.



Render de producción de Maverick Frame.

CAMBIO 02

Dónde ha llegado de verdad la IA, y dónde no

Aquí no hay afirmaciones generales, porque la respuesta honesta es que el ahorro depende mucho de la tarea. Tres terrenos donde es real, y otros tantos donde el marketing va por delante de la herramienta.

REAL	TODAVÍA NO
01 Donde la naturaleza llena el encuadre. Vegetación, agua, jardinería: aquí están nuestras mayores ganancias, con clara diferencia.	Hacer el modelo. No puede. Es la promesa ante la que más escéptico conviene ser.
02 Concepto y ambiente. Opciones rápidas en la fase en la que todavía no hay nada decidido.	Leer planos de proyecto. Las herramientas que prometen un render terminado a partir de un juego de planos los leen mal.
03 Estudios de materiales y superficies. La IA es realmente buena con las superficies.	Manzanas urbanas desnudas. Entorno apretado, sin paisaje en el que apoyarse: la mayor distancia entre lo que da la IA y un render modelado.

El patrón que hay debajo de las dos listas

La IA se ha vuelto muy buena en las partes de una imagen que toleran la invención, y no ha avanzado en las que tienen que ser ciertas. Por eso se ha convertido en una ayuda útil al principio del proceso, y no en lo que produce lo que usted entrega al final.



Render de producción de Maverick Frame. Vegetación, agua y roca: las condiciones en las que la ayuda de la IA más compensa.

QUÉ HACER AL RESPECTO

Cuatro decisiones que conviene tomar a propósito

01	Decida la lista de formatos antes del primer presupuesto	Fijas, animación, 360, realidad virtual, interactivo. El modelo es el coste compartido de todos ellos, así que decidir la lista completa desde el principio sale bastante más barato que añadir formatos después. Es el punto de más valor de esta página.
02	Pregunte qué está modelado y qué está generado	Para todo lo que se vaya a contar, medir, presentar a trámite o vender, usted quiere geometría detrás de la imagen. Para el ambiente y el concepto, no hace falta que le preocupe. Lo importante es saber qué está recibiendo.
03	Presupueste el modelo como un activo, no como un gasto	Si habrá una segunda fase, y en promoción casi siempre la hay, las condiciones en las que el modelo sobrevive deciden el precio de esa fase. Consulte nuestra guía sobre lo que de verdad es suyo.
04	Deje de tratar el movimiento como un lujo	Lo fue durante mucho tiempo, y el recuerdo de los precios ha sobrevivido a la realidad de la producción. Si no ha vuelto a pedir presupuesto de animación en dos o tres años, la cifra que tiene en la cabeza probablemente ya no vale.

Una salvedad que preferimos decir antes que esconder

Todo lo anterior sale de la cartera de proyectos de un solo estudio. Es de primera mano y concreto, y ese es su valor; no es una encuesta de mercado, y ese es su límite. Léalo como una señal fuerte de hacia dónde va la forma de encargar, no como una cuota medida del sector.



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 arquitectónica	maverickframe.com/es/
---------------------------------	---

O por email	sale@maverickframe.com
--------------------	--

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.