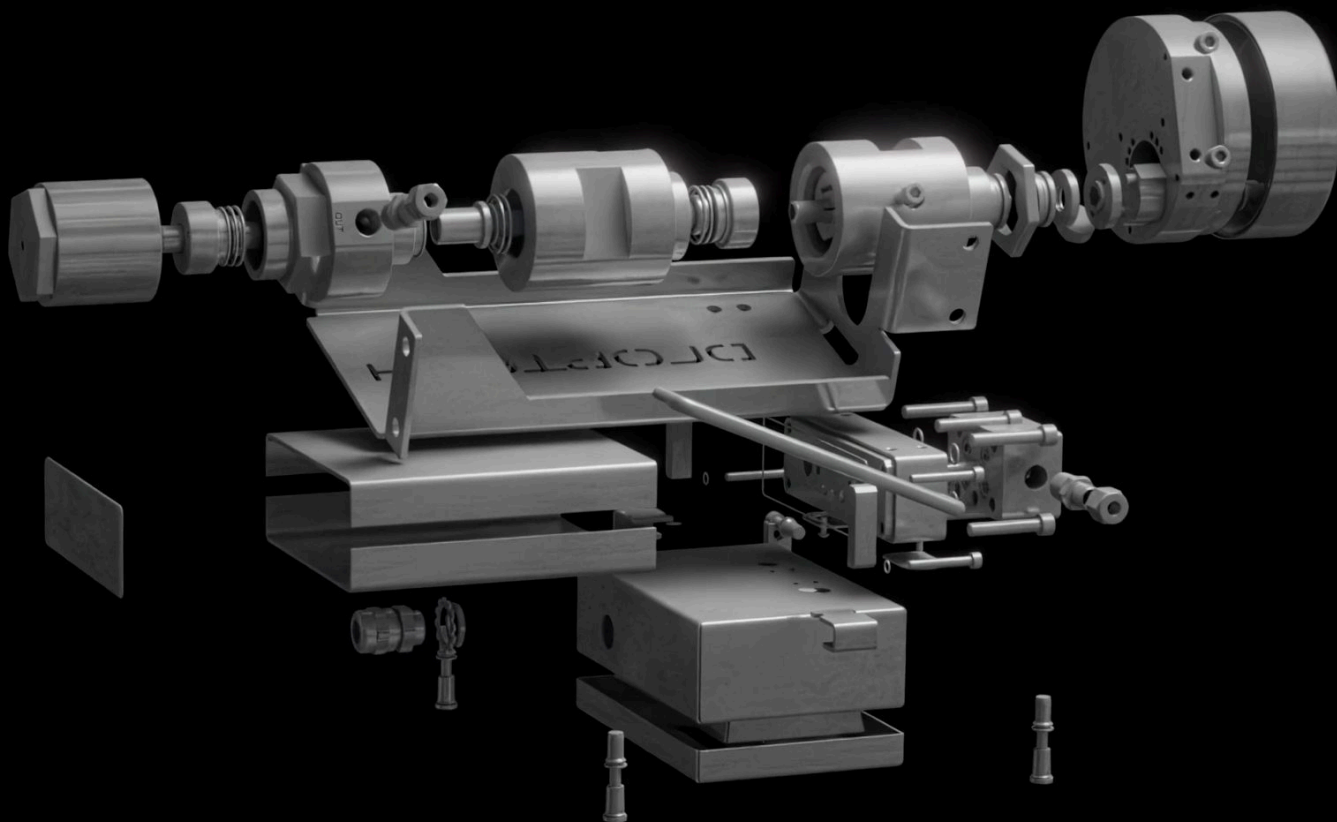




GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Cinco pasos. Cada pieza en su orden. **Un solo render.**

Qué preparar en cada paso de una animación de ensamblaje 3D, qué exportaciones CAD funcionan, dónde revisan sus ingenieros y cuánto suele durar cada paso, del brief a la entrega.

EMPIECE AQUÍ

Por qué se retrasa una animación de ensamblaje

Una animación de ensamblaje rara vez se retrasa porque el render sea lento. Se retrasa porque quien conoce el orden de montaje real ve el vídeo demasiado tarde: el ingeniero cuando las piezas ya están animadas, el equipo de servicio cuando el montaje ya está cerrado.

Cada comentario tardío echa por tierra trabajo ya hecho. Una pieza que físicamente no puede moverse así obliga a animar de nuevo; una fijación distinta, a un modelo y unos planos nuevos; un ingeniero que ve la secuencia por primera vez en el vídeo final, a ambas cosas.

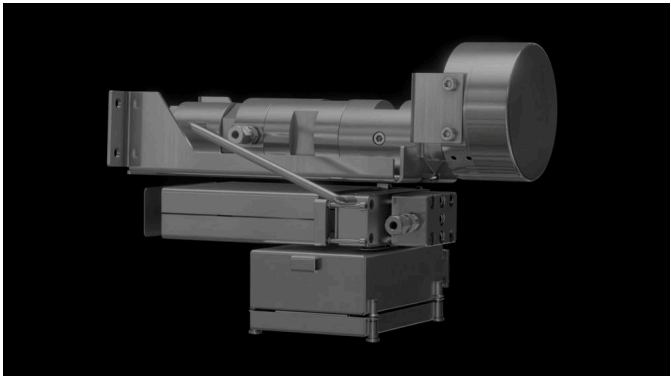
REVISADO AL FINAL	REVISADO EN CADA PASO
01 El ingeniero ve la secuencia por primera vez ya renderizada	El ingeniero aprueba la lista de pasos antes de que nada se mueva en pantalla
02 Los archivos CAD pesados aparecen a mitad de la animación	Los archivos se revisan y simplifican en los primeros días
03 El corte para ventas y el del instalador se discuten en un solo vídeo	Los cortes separados se planifican en el storyboard a partir del mismo modelo
04 El ritmo se juzga en el render final	El ritmo se aprueba en el animatic, antes del render

El activo es la lista de pasos aprobada. Los fotogramas son el resultado.

Una lista de pasos pieza a pieza revisada por su ingeniero y un storyboard con los ángulos de cámara son la parte más barata de una animación de ensamblaje y la parte de la que depende todo lo demás. Ciérrelos primero y cada paso posterior renderiza lo que ya está acordado.



Animación de ensamblaje de una válvula industrial, Maverick Frame.



LA HOJA DE RUTA

Qué aprobar en cada paso y quién lo revisa

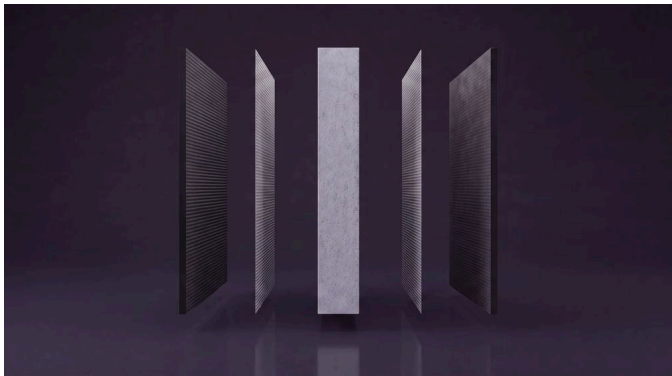
Estos cinco pasos son los de nuestra página de animación de ensamblaje. En cada uno: qué se produce, quién lo revisa por su parte y qué hereda el paso siguiente en lugar de rehacerlo.

PASO	PRODUCIR Y APROBAR	QUIÉN LO REvisa	SE CONSERVA
Brief y CAD	Público, canales, duración; se reúnen archivos CAD o STEP, planos, manuales y manual de marca	Responsable de producto o de marketing	El brief con el que se contrasta cada paso
Pasos	El orden de montaje pieza a pieza, con fijaciones y herramientas	Ingeniero de diseño o de fabricación	La secuencia exacta que sigue cada plano
Storyboard	Ángulos de cámara, llamadas y ritmo de cada paso, en fotogramas y un animatic básico	El ingeniero, la precisión; marketing, la historia	La lista de planos, las llamadas y el ritmo
Animación	Preparación del modelo, materiales, animación y render en calidad completa	El ingeniero, el movimiento; usted, el ritmo	Los planos aprobados para cada versión
Entrega	Montaje, rótulos y sonido; un máster más cortes para web, ferias, manuales y redes	Marketing, servicio técnico o documentación	Un modelo 3D limpio para el siguiente vídeo

Empiece por donde está

Si ya tiene el orden de montaje en un manual, empiece por los Pasos y pida que su ingeniero los revise antes de animar ningún plano. Eso es lo que permite que el corte de ventas, la guía del instalador y la versión de formación reutilicen los mismos planos.

No todos los proyectos dan el mismo peso a los cinco pasos. Una vista explosionada corta para una página de producto puede pasar del Brief a la Animación en días; una guía de instalación paso a paso siempre necesita una lista de pasos firmada por su ingeniero. El orden se mantiene.



Vista explosionada de un sistema de muros, Maverick Frame.



CUÁNTO SE TARDA

Un vídeo de 30 segundos, paso a paso

Caso compuesto: un vídeo de ensamblaje o vista explosionada de 30 segundos, producto con unas decenas de piezas, CAD disponible y un ingeniero que revisa por su parte. Separamos días del estudio y de revisión: la agenda de su ingeniero pesa en el calendario tanto como la nuestra.

PASO	QUIÉN TRABAJA	DÍAS HÁBILES
01 Brief: arranque, archivos, público y canales	estudio	1 día
02 Revisión y simplificación del CAD	estudio	2 días
03 Pasos: orden de montaje pieza a pieza	estudio	1 día
04 Revisión de la precisión de los pasos	su ingeniero	2 días
05 Storyboard: ángulos, llamadas, animatic básico	estudio	2 días
06 Revisión del storyboard	su ingeniero	2 días
07 Animación: materiales, animación, render	estudio	5 días
08 Revisión del animatic: movimiento y ritmo	su ingeniero	1 día
09 Entrega: montaje, rótulos, sonido, cortes	estudio	2 días
Días hábiles del estudio		13 días
Días de revisión por su parte		5 días

Del brief a la entrega, un vídeo de 30 segundos 18 días

En calendario, con las revisiones devueltas a tiempo unas 4 semanas

13

DÍAS HÁBILES DEL ESTUDIO

5

DÍAS DE REVISIÓN POR SU PARTE

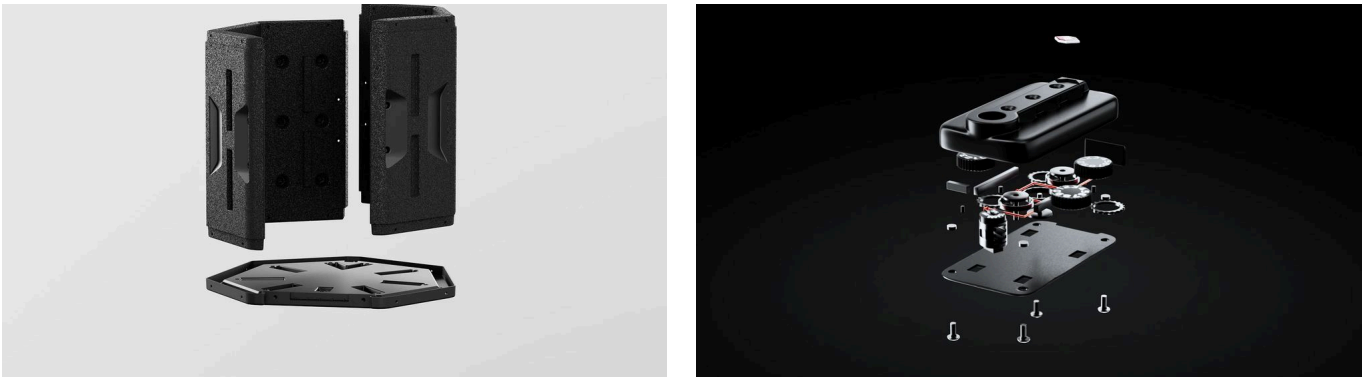
3

REVISIONES ANTES DEL RENDER

1

MODELO PARA CADA VERSIÓN

Cientos de piezas, la falta de archivos CAD, varias versiones por público, más idiomas o una aprobación formal de documentación suman tiempo. Díganos la fecha del lanzamiento, de la feria o de la impresión del manual y planificaremos los pasos hacia atrás a partir de esa fecha.



Animaciones de ensamblaje y vista explosionada, Maverick Frame.

EN UNA PÁGINA

Qué enviarnos en cada paso

Los equipos cuyos logos aparecen en nuestras páginas de servicios no envían especificaciones largas. En cada paso mandan unas pocas cosas como estas, normalmente en el cuerpo de un correo, y basta para presupuestar y empezar a trabajar.

01	Brief: el público	Quién lo verá: compradores, instaladores, técnicos o inversionistas, y dónde se reproducirá.
02	Brief: los archivos	Exportaciones STEP o IGES, CAD nativo, o planos y fotos si aún no hay modelo.
03	Brief: las piezas	Una lista de piezas o de materiales, y qué piezas debe ver el espectador.
04	Pasos: el orden	La secuencia de montaje real, del manual, de la línea o de las notas del ingeniero.
05	Pasos: el revisor	Quién revisa la secuencia y el movimiento, y cuánto tiempo necesita.
06	Storyboard: el aspecto	Colores de marca y dos o tres referencias de materiales e iluminación.
07	Animación: el ritmo	Duraciones fijas, como un loop para feria o un espacio en la página de producto.
08	Entrega: las versiones	Formatos, idiomas, cortes y si los rótulos van incrustados o se añaden después.
09	Cada paso: la fecha	El lanzamiento, la feria o la impresión del manual. Planificamos hacia atrás desde esa fecha.

Un vídeo nuevo, el mismo modelo

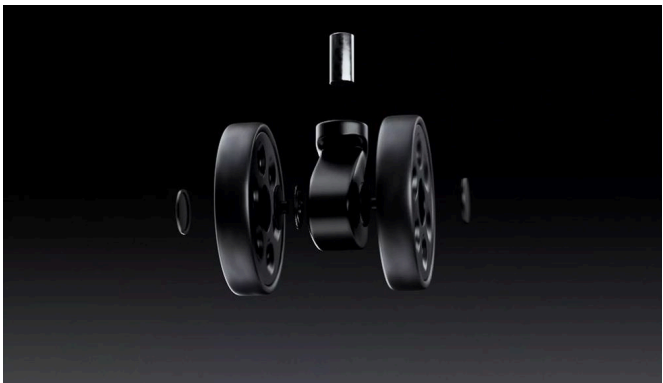
Si hicimos su vídeo, el siguiente empieza con un correo: el nuevo público, los pasos y la fecha. El modelo preparado y los materiales están guardados, así que el trabajo parte de planos nuevos, no de modelar otra vez.

Nuestras condiciones, en la página siguiente

Precios de mercado, plazos y qué cuenta como ronda de cambios están en la página 06. El calendario de la página 04 es un caso compuesto, no una promesa para cada proyecto.



Animaciones de mecanismos y líneas de producción, 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

Archivos CAD o STEP, planos, un manual, una lista de piezas o solo un primer borrador del brief, en el estado en que estén, y la fecha en que necesita el vídeo. Le respondemos con un alcance, un calendario y un precio, por escrito y sin llamada comercial.

El formulario de contactomaverickframe.com/contacts/

Animación de ensamblajemaverickframe.com/es/servicios/animacion-de-ensamblaje-3d/

O simplementeresponda 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.