

GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Cinco vídeos, un solo rig de producto. $15.400 menos.

Qué vídeos de producto encargar del diseño al soporte, qué heredan el modelo y los rigs, y un presupuesto compuesto de toda la serie frente a empezar cada vídeo desde cero.

Dim Kuzmenko
Fundador, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

EMPIECE AQUÍ

Cinco vídeos, un producto, cinco reconstrucciones

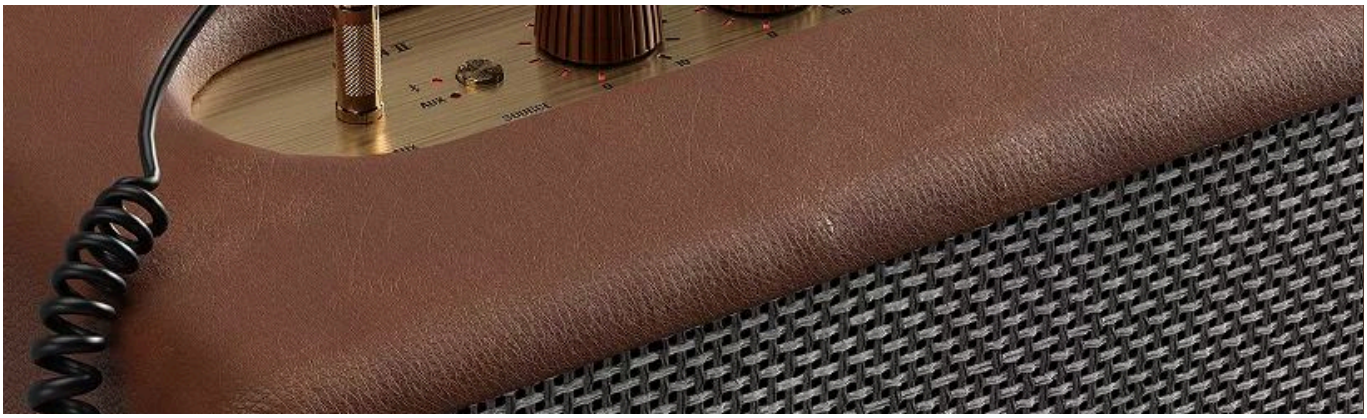
Un producto se anima muchas veces entre la primera revisión de ingeniería y el último vídeo del centro de ayuda: un estudio del mecanismo, un vídeo explicativo para la presentación, el vídeo de lanzamiento, loops para retail, guías de instalación. El CAD apenas cambia. El rig que abre la tapa y hace girar los engranajes casi siempre se vuelve a construir para cada vídeo.

La razón es corriente. La animación de ingeniería se hizo en casa, el vídeo de presentación lo hizo un autónomo, el lanzamiento el socio de la agencia de publicidad y los tutoriales el proveedor del equipo de soporte. Cada uno limpia el CAD, reconstruye las piezas móviles y vuelve a iluminar los materiales. Y los vídeos de soporte, que hacen falta el día del lanzamiento, suelen encargarse después.

	COMPRADO ETAPA A ETAPA	PLANIFICADO COMO UNA HOJA DE RUTA
01	**CAD limpiado y riggeado otra vez para cada vídeo**	Un solo modelo limpio con su rig, guardado en archivo
02	**Los materiales se ven distintos en la presentación y en el anuncio**	Un solo look-dev, del lanzamiento al retail
03	**Loops de retail renderizados como proyecto nuevo**	Loops sacados de cámaras y escenas existentes
04	**Vídeos de instalación encargados tras el lanzamiento**	Tutoriales planificados con el lanzamiento, con el mismo rig

La pieza que se mueve es la que usted paga. Páguela una vez.

Riggear el mecanismo es el trabajo más lento de la animación de producto. Conserve el rig y cada vídeo posterior pagará cámaras, iluminación y montaje, no el producto otra vez.



Render de producción de Maverick Frame.

LA HOJA DE RUTA

Qué vídeo encargar, etapa a etapa

Cinco etapas, de la primera revisión de ingeniería al centro de ayuda. La última columna es lo que el estudio debe pasar a la siguiente, para que el próximo vídeo parta de un producto ya riggeado e iluminado.

ETAPA	ENCARGUE ESTOS VISUALES	QUIÉN LOS USA	QUÉ SE HEREDA
Diseño	Animaciones del mecanismo y del montaje	Ingenieros, diseñadores	Modelo limpio, rig de las piezas móviles
Presentación	Vídeo explicativo corto y loops de funciones	Inversores, crowdfunding, compradores	Materiales, cámaras del explicativo
Lanzamiento	Vídeo principal con diseño de sonido, versiones para redes	Campaña de lanzamiento, anuncios, prensa	Look-dev principal, entornos, montaje
Retail	Giros en loop y clips de funciones	Ecommerce, marketplaces, pantallas en tienda	Escenas de loop, cámaras de giro
Soporte	Animaciones de uso e instalación	Manuales, centros de ayuda, atención al cliente	Shaders simplificados para futuras guías

Empiece donde está

Si está en Presentación, encargue ahora el explicativo y pida dos cosas: que el modelo se limpie y se riggee con precisión de producción, no solo para la presentación, y que se conserven los archivos de escena. Así el vídeo de lanzamiento y las guías de instalación parten de un rig que ya funciona.



Render de producción de Maverick Frame.

LO QUE CUESTA

La serie de vídeos, presupuestada de dos formas

Un presupuesto compuesto para un producto de consumo con un mecanismo móvil, a tarifas de estudio de gama media. Las duraciones y las tarifas por minuto son idénticas en los dos totales; solo cambian el modelo, el rig y el look-dev.

	PARTIDA	BASE	A TARIFAS DE ESTUDIO
01	Diseño: limpieza del CAD, modelo y rig	una vez	**$2.800**
02	Diseño: vídeo del mecanismo y del montaje, 60 s	1 min x $3.500	**$3.500**
03	Presentación: materiales y cámaras del explicativo	escena reutilizada de Diseño	**$900**
04	Presentación: vídeo explicativo, 60 s	1 min x $5.000	**$5.000**
05	Presentación: cuatro loops de funciones, 15 s cada uno	1 min x $4.000	**$4.000**
06	Lanzamiento: look-dev principal y entorno	escena reutilizada de Presentación	**$1.500**
07	Lanzamiento: vídeo principal con sonido, 45 s	0,75 min x $8.000	**$6.000**
08	Lanzamiento: seis versiones para redes	6 x $300	**$1.800**
09	Retail: escenas de loop y de giro	escena reutilizada de Lanzamiento	**$300**
10	Retail: giros y clips de funciones, 90 s	1,5 min x $3.000	**$4.500**
11	Soporte: cámaras de tutorial, shaders simples	escena reutilizada de Retail	**$400**
12	Soporte: tres vídeos de instalación, 45 s cada uno	2,25 min x $3.000	**$6.750**
	Etapa Diseño		$6.300
	Etapa Presentación		$9.900
	Etapa Lanzamiento		$9.300
	Etapa Retail		$4.800
	Etapa Soporte		$7.150
	Planificado como una sola hoja de ruta		**$37.450**
	Los mismos visuales comprados etapa a etapa, desde cero		**$52.850**

El total desde cero supone que cada vídeo va a un proveedor nuevo que limpia y riggea el CAD otra vez y construye el look que ese vídeo necesita, desde $2.800 en Diseño hasta $5.500 en Retail ($4.100 para las guías de soporte, más sencillas). Planificado como una hoja de ruta, el modelo y el rig se construyen una vez, y la diferencia es de $15.400.

17%
DISEÑO, $6.300

26%
PRESENTACIÓN, $9.900

25%
LANZAMIENTO, $9.300

13%
RETAIL, $4.800

19%
SOPORTE, $7.150

LA PÁGINA ÚNICA

Qué enviarnos en cada etapa

Los clientes cuyos logotipos aparecen en nuestras páginas de servicios no envían especificaciones para una animación de producto. Envían el CAD, una muestra si la hay y una línea sobre dónde se verá el vídeo. En cualquier etapa, con eso basta para presupuestar.

01	**Diseño: el CAD**	STEP o CAD nativo del conjunto, con las piezas móviles nombradas. Sin CAD: una muestra, fotos y el manual.
02	**Diseño: el movimiento**	Cómo se mueve el mecanismo: un boceto, un vídeo del prototipo o una frase.
03	**Presentación: la historia**	Las tres funciones que importan, en orden, y a quién va dirigido el vídeo.
04	**Lanzamiento: el look**	Referencias de acabado, combinaciones de color, archivos del packaging y la guía de marca.
05	**Lanzamiento: el sonido**	Si encargamos un diseñador de sonido o usted licencia la música.
06	**Retail: las plataformas**	Los marketplaces y pantallas de tienda, con sus límites de duración y formato.
07	**Soporte: los pasos**	La secuencia de instalación del manual y los pasos en que se equivocan los clientes.
08	**Soporte: los idiomas**	Qué mercados necesitan versiones, para dejar el texto fuera de los fotogramas renderizados.
09	**Cualquier etapa: la fecha**	La fecha de revisión, lanzamiento o envío. Un minuto de vídeo lleva de 4 a 6 semanas.

Cambie de etapa, conserve la escena

Pídanos que conservemos el modelo limpio, el rig, los materiales y las cámaras al entregar cada vídeo. Cuando llegue la siguiente etapa, envíe las revisiones del CAD y presupuestamos solo las cámaras, planos y montaje nuevos.

Tarifas y condiciones, a la vuelta

Los rangos por minuto de autónomos y estudios, nuestros plazos de producción de animación y qué cubre una ronda de revisión están en la página siguiente, para que pueda comprobar cada tarifa de este presupuesto.

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 3D de productos	maverickframe.com/es/servicios/animacion-3d-de-productos/
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.