MAVERICK
FRAME
STUDIO



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Cinco etapas. Cinco modelos. O uno solo.

Qué modelos y archivos encargar del diseño a la siguiente edición, qué hereda el modelo maestro y la hoja de ruta con precios: $14.800 planificada, $24.400 rehecha en cada etapa.

Dim Kuzmenko
Cofundador, Maverick Frame Studio

EMPIECE AQUÍ

El modelo se paga. Y luego se paga otra vez.

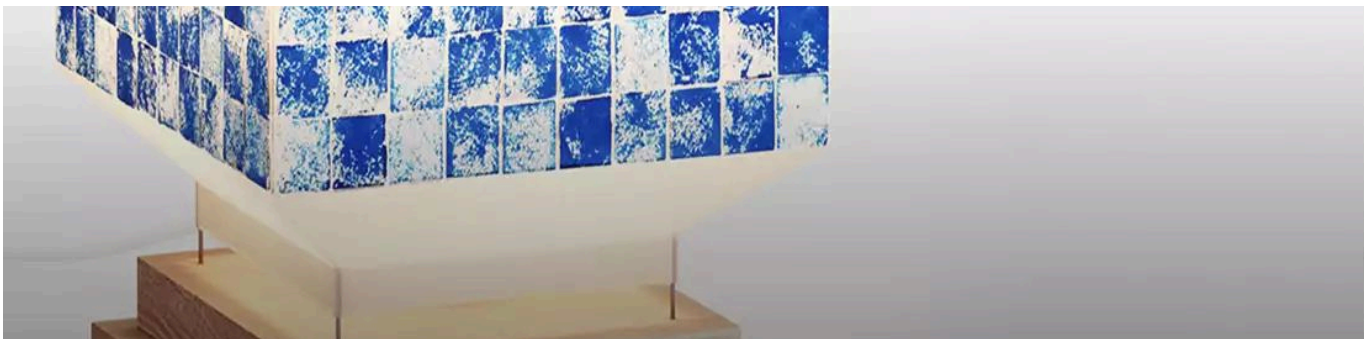
Un producto suele pasar por cinco equipos distintos camino del mercado: diseño industrial, la presentación a inversores, la campaña de lanzamiento, los distribuidores y, un año después, la siguiente edición. Todos necesitan un modelo 3D, y todos tienden a encargar el suyo.

La geometría apenas cambia entre esas etapas. Lo que cambia es para qué sirve el modelo: una revisión de forma necesita superficies limpias, un render necesita materiales, la RA necesita una malla ligera, el visor de un distribuidor necesita un GLB por debajo de un límite de peso. Construido una vez pensando en esos usos, un solo modelo maestro los cubre todos. Construido para el momento, se rehace desde el CAD cada vez, y el presupuesto paga la misma carcasa cuatro o cinco veces.

	COMPRADO ETAPA A ETAPA	PLANIFICADO COMO UNA HOJA DE RUTA
01	**Cada etapa contrata a un proveedor nuevo, que vuelve a empezar desde el CAD**	Un modelo maestro, adaptado a cada uso y guardado por el estudio entre etapas
02	**Materiales y colores igualados a ojo cada vez, y la presentación no coincide con la ficha del distribuidor**	Materiales definidos una vez y reutilizados, así todos los archivos muestran el mismo producto
03	**Los archivos RA y GLB se encargan tras el lanzamiento, con la ficha de producto ya publicada**	Archivos para web previstos en el lanzamiento, exportados del mismo modelo
04	**Cada nuevo color o tamaño se presupuesta como un modelo nuevo**	Variantes sobre la misma geometría base, a una fracción del precio

Lo caro no es el archivo. Es rehacerlo.

La mayor parte del coste de un modelo de producto está en la primera construcción: leer el CAD, limpiar superficies, separar piezas. Cada etapa posterior solo debería pagar lo nuevo.



Render de producción de Maverick Frame.

LA HOJA DE RUTA

Qué encargar en cada etapa y qué se conserva

Cinco etapas, tal como aparecen en nuestra página de modelado de productos. Lea la fila en la que está su producto y luego la última columna: es lo que debe exigir recibir, para que la siguiente etapa parta de ahí.

ETAPA	ENCARGUE ESTOS VISUALES	QUIÉN LOS USA	QUÉ SE HEREDA
Diseño	Modelo maestro desde el CAD, más estudios de color y acabado para revisar la forma	Diseño industrial, traspaso a ingeniería	Geometría limpia, piezas separadas, materiales nombrados
Presentación	Modelo listo para render con materiales finales, grafismos e imágenes principales	Fundadores, inversores, página de crowdfunding	Biblioteca de materiales, cámaras
Lanzamiento	Modelo optimizado para animación y RA, vídeo de lanzamiento, vista previa en RA	Marketing, ficha de producto, anuncios	Malla ligera, rig, set de texturas
Retail	Archivos GLB y USDZ dentro de los límites del distribuidor, piezas separadas para configurador	Distribuidores, marketplaces, su propia web	Archivos para web, variantes de acabado
Actualizar	Variantes de color, tamaño y edición sobre la misma geometría base	Equipos de producto y de gama	Un maestro actualizado para la próxima gama

Empiece donde está

Si su producto está en Lanzamiento, encargue la animación y los archivos RA a partir del modelo que ya tiene, y pida la malla optimizada y el set de texturas como entregables. Los archivos para retail pasan a ser una exportación, no una reconstrucción, y las variantes del año que viene parten de la misma base.



Render de producción de Maverick Frame.

LO QUE CUESTA

Toda la hoja de ruta, presupuestada por partidas

Una hoja de ruta compuesta para un dispositivo de consumo, a tarifas de estudio de gama media. Las filas marcadas como "escena reutilizada" parten del modelo construido antes. El total desde cero mantiene todos los precios unitarios y solo vuelve a sumar lo que esas filas evitaron: el modelo maestro de $2.400, una vez por etapa.

	PARTIDA	BASE	TARIFA DE ESTUDIO DE GAMA MEDIA
01	**Diseño.** Modelo maestro desde el CAD, listo para render	construcción	**$2.400**
02	**Diseño.** Cuatro estudios de color y acabado	4 x $300	**$1.200**
03	**Presentación.** Materiales finales, grafismos y limpieza	escena reutilizada de Diseño	**$600**
04	**Presentación.** Seis imágenes principales y de detalle	6 x $450	**$2.700**
05	**Lanzamiento.** Modelo optimizado para animación y RA	escena reutilizada de Presentación	**$800**
06	**Lanzamiento.** Animación de lanzamiento de 30 segundos	0,5 min x $6.000	**$3.000**
07	**Lanzamiento.** Vista previa en RA para la ficha de producto	USDZ + GLB	**$900**
08	**Retail.** GLB y USDZ dentro de los límites del distribuidor	escena reutilizada de Lanzamiento	**$700**
09	**Retail.** Piezas separadas para configurador, tres acabados	construcción	**$1.500**
10	**Actualizar.** Cuatro variantes de color y tamaño	4 x $250, escena reutilizada de Retail	**$1.000**
	Subtotal Diseño		$3.600
	Subtotal Presentación		$3.300
	Subtotal Lanzamiento		$4.700
	Subtotal Retail		$2.200
	Subtotal Actualizar		$1.000
	Planificado como una sola hoja de ruta		**$14.800**
	Los mismos visuales comprados etapa a etapa, desde cero		**$24.400**

24%
DISEÑO, $3.600

22%
PRESENTACIÓN, $3.300

32%
LANZAMIENTO, $4.700

15%
RETAIL, $2.200

7%
ACTUALIZAR, $1.000

La diferencia de $9.600 son cuatro reconstrucciones de la misma carcasa.

Nada en la columna planificada es más barato por imagen ni por segundo. El ahorro sale de una decisión tomada en Diseño: construir el modelo maestro para todos los usos que tendrá, y conservarlo.

LA PÁGINA ÚNICA

Qué enviarnos en cada etapa

Como los clientes cuyos logotipos aparecen en nuestras páginas de servicios, no necesita una especificación para empezar en ninguna etapa. Envíe lo que ya tenga, casi siempre en el cuerpo de un correo, y presupuestamos a partir de ahí. Bastan dos cosas por etapa.

01	**Diseño: archivos**	STEP u otro CAD nativo, o bocetos y un producto de referencia si el CAD no está listo.
02	**Diseño: decisiones**	Qué colores y acabados siguen abiertos, y quién aprueba la forma.
03	**Presentación: la historia**	La presentación o la página de campaña donde irán las imágenes, y las tres funciones a mostrar.
04	**Presentación: materiales**	Muestras físicas, ficha CMF o referencias Pantone y RAL de cada pieza visible.
05	**Lanzamiento: canales**	Dónde irán el vídeo y las imágenes, con tamaños: ficha de producto, anuncios, redes, pantallas en tienda.
06	**Lanzamiento: RA**	Si la ficha de producto necesita RA, y en qué plataformas.
07	**Retail: límites**	La especificación 3D de cada distribuidor: formato, límites de polígonos y de peso.
08	**Retail: gama**	Qué acabados y packs se venden, para que la separación de piezas coincida con el catálogo.
09	**Actualizar: cambios**	Qué cambia respecto al producto base: nuevo color, nuevo tamaño, una pieza nueva.
10	**Actualizar: fecha**	La fecha en que la nueva edición sale a la venta, no la fecha del brief.

Cambie de etapa, conserve la escena

Guardamos el modelo maestro, los materiales y los archivos de escena tras cada etapa. Cuando su producto avance, envíe el nuevo brief y cite el encargo anterior: reabrimos los mismos archivos y usted paga lo nuevo.

Nuestras condiciones, en la página siguiente

Tarifas de mercado, plazos del primer borrador, rondas de revisión y condiciones de urgencia están a la vuelta. Todas las cifras de esta guía caben dentro de esos rangos.

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/
Modelado 3D de productos	maverickframe.com/es/servicios/modelado-3d-de-productos/
O simplemente	responda 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.