



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Del Concepto a la Publicación: una escena. **\$6.400 ahorrados.**

Qué renders encargar del concepto a la publicación, qué aporta la escena 3D a cada fase siguiente, y un proyecto presupuestado frente a empezar cada fase desde cero.

EMPIECE AQUÍ

Un proyecto, cinco proveedores, cinco reconstrucciones

Un edificio se renderiza muchas veces entre el primer croquis y el lanzamiento: vistas volumétricas para probar la idea, una imagen principal para el jurado, vistas fotorrealistas para la aprobación del cliente, vistas a la altura de los ojos para la licencia, y después las imágenes y el vídeo para la publicación. El diseño cambia, pero el edificio es el mismo. Y la escena suele construirse de nuevo en cada paso.

El motivo es corriente. Las vistas de concepto las hace quien tenía una tarde libre en el equipo, el set del concurso el estudio que estaba libre ese mes, las de aprobación un freelance y las de licencia quien podía cumplir la fecha. Cada uno abre el Revit, lo limpia y lo vuelve a iluminar. Y las vistas de licencia, que necesitan un diseño cerrado, se encargan una semana antes de la solicitud.

COMPRADO FASE A FASE		PLANIFICADO COMO UNA HOJA DE RUTA	
01	Vistas de concepto hechas con prisa y desechadas	La volumetría de Concepto montada como escena lista para render, y guardada	
02	El proveedor del concurso reconstruye el modelo desde Revit	El detalle de Concurso se añade a la misma escena	
03	Cada nuevo proveedor vuelve a ajustar los materiales	Materiales definidos en Aprobación, llevados a Licencia	
04	Vistas de licencia encargadas una semana antes de la solicitud	Puntos de vista de Licencia acordados en Aprobación, renderizados a tiempo	
05	Imágenes de publicación con cámaras y etalonaje nuevos	Imágenes finales y vídeo a partir de las escenas aprobadas	

La escena es el activo. Páguela una vez.

Convertir archivos de planos en una escena limpia, iluminada y lista para render es la parte más lenta del render arquitectónico. Conserve la escena, y cada fase posterior paga cámaras, materiales y luz, no el edificio otra vez.



Render de producción de Maverick Frame.

LA HOJA DE RUTA

Qué renders encargar, fase a fase

Cinco fases, de la primera idea a la publicación. La última columna es lo que el estudio debe pasar a la siguiente, para que cada fase parta de una escena aprobada e iluminada y no de un modelo nuevo.

FASE	ENCARGUE ESTAS IMÁGENES	QUIÉN LAS USA	PASA A LA SIGUIENTE
Concepto	Renders rápidos en blanco y vistas de ambiente para probar la idea	Su equipo de diseño, la primera reunión con el cliente	Escena volumétrica, solar y primeras cámaras
Concurso	Una imagen principal, vistas de apoyo para los paneles y diagramas	El jurado y los paneles del concurso	Escena detallada, materiales, cámara principal
Aprobación	Exteriores e interiores fotorrealistas con materiales reales	Su cliente, antes del proyecto de ejecución	Materiales aprobados, interiores amueblados
Licencia	Vistas precisas a la altura de los ojos en su contexto real, de día y al atardecer	El técnico municipal, la exposición pública	Contexto del solar y cámaras fijas
Publicación	Imágenes finales y animación	El lanzamiento del cliente, premios, su portfolio	La escena archivada, para la siguiente fase

Empiece donde está

Si está en Aprobación, encargue ya las vistas fotorrealistas y pida dos cosas: los puntos de vista de Licencia acordados y montados en la misma escena antes de renderizar, y los archivos de escena guardados. Las vistas de Licencia y el set de Publicación parten entonces de escenas iluminadas y aprobadas, no otra vez del Revit.



Render de producción de Maverick Frame.

LO QUE CUESTA

Un proyecto, presupuestado dos veces

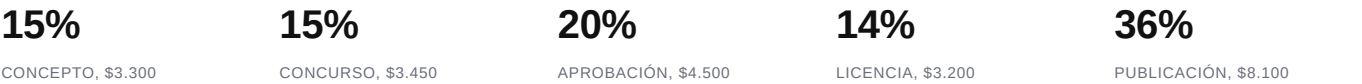
Un caso compuesto para un edificio mediano, un hotel pequeño o una promoción residencial, llevado del concepto a la publicación y presupuestado a tarifas de estudio de mercado medio. Los precios unitarios son idénticos en ambos totales.

PARTIDA	BASE	A TARIFAS DE ESTUDIO
01 Concepto: escena volumétrica lista para render desde su Revit, Rhino o SketchUp	una vez	\$1.600
02 Concepto: cuatro vistas en blanco y dos vistas de ambiente	4 x \$250 + 2 x \$350	\$1.700
03 Concurso: detalle, materiales y contexto del solar	modelo reutilizado de Concepto	\$900
04 Concurso: la imagen principal	1 x \$600	\$600
05 Concurso: tres vistas para paneles y dos diagramas explosionados	3 x \$450 + 2 x \$300	\$1.950
06 Aprobación: materiales definidos e interiores amueblados	escena reutilizada de Concurso	\$700
07 Aprobación: cuatro vistas exteriores y cuatro interiores fotorrealistas	4 x \$450 + 4 x \$500	\$3.800
08 Licencia: fotos del solar encajadas, cámaras a la altura de los ojos	escena reutilizada de Aprobación	\$800
09 Licencia: seis vistas a la altura de los ojos, de día y al atardecer	6 x \$400	\$2.400
10 Publicación: look-dev final sobre las escenas aprobadas	escenas reutilizadas de Licencia	\$600
11 Publicación: cinco imágenes finales a resolución de impresión	5 x \$500	\$2.500
12 Publicación: animación de un minuto	1 min x \$5.000	\$5.000
Fase Concepto		\$3.300
Fase Concurso		\$3.450
Fase Aprobación		\$4.500
Fase Licencia		\$3.200
Fase Publicación		\$8.100

Planificado como una hoja de ruta \$22.550

Las mismas imágenes, compradas fase a fase desde cero \$28.950

Desde cero, cada una de las cuatro fases posteriores va a un proveedor nuevo que vuelve a construir la escena a partir de sus archivos por los mismos \$1.600 que en Concepto, y luego hace el trabajo de esa fase al mismo precio. Con una hoja de ruta, la escena se construye una vez: \$6.400 menos.



LA PÁGINA ÚNICA

Qué enviarnos en cada fase

Los estudios cuyos logotipos aparecen en nuestras páginas no envían pliegos de especificaciones. Envían el modelo tal como está, algunas referencias y una fecha. En cualquier fase, basta para presupuestar.

01	Concepto: el modelo	La volumetría en Revit, ArchiCAD, Rhino o SketchUp, tal como esté, y una línea sobre la idea.
02	Concepto: el ambiente	Dos o tres referencias de luz y atmósfera, mejor de sus propios paneles.
03	Concurso: las bases	Las bases del concurso, la maquetación de los paneles y la fecha de entrega.
04	Concurso: la imagen principal	Un croquis o una foto con el móvil de la única vista que tiene que ganar.
05	Aprobación: la memoria	Materiales, acabados y el listado de mobiliario, aunque sean provisionales.
06	Licencia: el solar	Un levantamiento, fotos del solar y los puntos de vista que pidió el ayuntamiento.
07	Licencia: las fechas	La fecha de la solicitud y la de la exposición pública.
08	Publicación: los usos	El lanzamiento del cliente, la candidatura a un premio o su portfolio, con los formatos de cada uno.
09	Cualquier fase: el NDA	Su NDA, y cómo deben nombrarse los archivos bajo su estudio.

Cambie de fase, conserve la escena

Pídanos que guardemos la escena, los materiales y las cámaras al entregar cada fase. Cuando llegue la siguiente, envíe los cambios y presupuestamos solo las vistas nuevas, no el edificio otra vez.

Tarifas y condiciones al dorso

Los rangos de freelance y de estudio, nuestros plazos de producción y lo que cubre una ronda de revisión están en la página siguiente, para que compruebe las tarifas de este caso compuesto.



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/
----------------------------------	---

Renders para estudios	maverickframe.com/es/soluciones/renderizado-3d-para-estudios-de-arquitectura/
------------------------------	---

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.