



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Tenga lo scatto hero. A noi le sessanta immagini **dietro.**

Come un team di brand interno usa uno studio esterno nel picco di un lancio: cosa tenere, cosa affidare, un set prezzato e le righe di passaggio che decidono se il risultato è nel Suo look.

DA DOVE PARTIRE

Il picco arriva prima dei rinforzi

Uno studio interno è dimensionato sul mese normale. Poi arriva un lancio: prodotti nuovi, tutte le varianti colore, scene lifestyle, file per il sito e per i partner retail, tutto per la stessa data. Al team non serve un nuovo art director. Servono più mani dietro quello che ha già.

I team sbagliano di solito in due modi. Cercano aiuto solo quando il picco è già iniziato, e la prima settimana se ne va a spiegare il look a persone che non l'hanno mai visto. Oppure affidano la parte sbagliata: l'immagine hero a cui tengono di più va allo studio esterno, mentre il proprio team passa il lancio su packshot e varianti colore, cioè proprio ciò che è più facile affidare. Entrambi costano, e il secondo costa il lavoro migliore del brand.

COSA TIENE IL SUO TEAM	COSA AFFIDARE A UNO STUDIO
01 La direzione artistica, e l'immagine hero	La gamma che sta dietro: angolazioni, varianti colore, dettagli, frame lifestyle.
02 Il look, come lo definisce il Suo team	Un render finito e in linea con il brand da replicare, e il file di scena se c'è.
03 L'approvazione finale, nel Suo strumento di revisione	Bozze consegnate in quello strumento, con i Suoi nomi file e le Sue dimensioni.
04 Le linee guida del brand	Le pagine che riguardano le immagini di prodotto, e le regole che non si piegano mai.

L'onboarding si fa tra un picco e l'altro, non durante.

L'aiuto esterno più caro è quello trovato di corsa. Un piccolo lavoro in un mese tranquillo insegna allo studio il Suo look, e il lancio successivo parte dal primo giorno invece che dalla seconda settimana.



Rendering di produzione Maverick Frame.

IL SET DEL PICCO

Il picco di un lancio, prezzato voce per voce

Un composito del lavoro in eccesso che i team interni ci affidano nei lanci: sei prodotti nuovi, sessanta immagini e un file 3D per ciascuno, prezzati alla nostra tariffa pubblica di \$45 l'ora. Gli scatti hero restano al Suo team. La riga 01 si paga una volta e serve a ogni lancio successivo.

	VOCE	BASE	A \$45 L'ORA
01	Allineamento di stile: un Suo render ricostruito con Sue luci, ottica e grading	12 h, una volta	\$540
02	Modelli dei prodotti dal Suo CAD, sei prodotti	6 x 8 h	\$2.160
03	Packshot sul Suo sfondo, tre angolazioni ciascuno	18 x 3 h	\$2.430
04	Varianti colore, due per prodotto, frontale e tre quarti	24 x 0,5 h	\$540
05	Frame lifestyle negli ambienti del Suo brand	6 x 10 h	\$2.700
06	Dettagli ravvicinati: materiali, chiusure, texture	12 x 2 h	\$1.080
07	File 3D per viewer web e AR, GLB e USDZ	6 x 3 h	\$810
08	Consegna secondo le Sue specifiche: nomi, dimensioni, profilo colore	8 h	\$360
	Allineamento di stile, riga 01, una volta		\$540
	Produzione del lancio, righe 02-08, 224 ore		\$10.080
	Il picco del lancio, 236 ore a \$45		\$10.620
	Le stesse 236 ore in abbonamento da \$35		da \$8.260

Chi fa cosa. Il Suo team tiene i sei hero. Le sessanta immagini dietro di loro arrivano a noi.

TIPO DI IMMAGINE	QUANTITÀ	CHI LA REALIZZA
Immagini hero del lancio	6	Il Suo team
Packshot, varianti colore e dettagli	54	Lo studio, sulle Sue specifiche
Frame lifestyle	6	Lo studio, sulla Sua direzione artistica

La riga 01 è l'assicurazione più economica del set.

Dodici ore spese a replicare uno dei Suoi render finiti significano che la prima bozza ha già l'aspetto del Suo brand. Senza, il primo giro di commenti se ne va sul look invece che sui prodotti.

ERRORI

Gli errori dalla Sua parte del tavolo

I team interni conoscono il proprio brand meglio di qualsiasi agenzia, e si vede nei brief. Quello che manca è il passaggio di consegne: i file, gli strumenti e le regole che il team usa ogni giorno senza metterle per iscritto.

COSA SCRIVONO I TEAM INTERNI	COSA SCRIVERE INVECE
01 «Rispettate il nostro look»	Mandi un render finito che considera in linea con il brand, e il suo file di scena se esiste. Lo ricostruiamo per primo.
02 «Linee guida in allegato» (l'intero brand book)	Le pagine sulle immagini di prodotto: sfondi, ombre, tagli, colore, ciò che non compare mai.
03 «Consegna come al solito»	Le specifiche dei file: formati, dimensioni in pixel, profilo colore, nomi, trasparenza e dove caricarli.
04 «Il feedback arriverà dal team»	Ci inviti nel Suo strumento di revisione e indichi l'unica persona la cui approvazione chiude un giro.
05 «Ci servirà aiuto intorno al lancio»	Prenoti ora le date, e mandi un prodotto per un render di prova finché niente è urgente.
06 «Il CAD arriverà dall'ingegneria»	Mandi ciò che esiste oggi e segnali cosa cambierà: forma, colore, etichetta. Modelliamo lo stato attuale e aggiorniamo.
07 Niente sui file sorgente	Dica se vuole indietro modelli e scene, e in quale software. È una domanda di perimetro, non un dettaglio da aggiungere dopo.

La Sua direzione artistica, le nostre ore.

Lavoriamo dietro il Suo team, non accanto. Il Suo art director definisce il look e approva; noi rispondiamo a quella persona, nel Suo strumento, con i Suoi tempi, e niente porta il nostro nome.



Rendering di produzione Maverick Frame.

LA PAGINA UNICA

Cosa ci mandano davvero i team interni

I team di brand i cui loghi compaiono sulle nostre pagine di servizio non ci mandano capitolati di produzione. Per il picco di un lancio mandano qualcosa di simile a questo, con il link a una cartella, ed è sufficiente per un preventivo e per avviare l'allineamento di stile.

01	Il lancio	Prodotti, numero di SKU, data di lancio.
02	Il look	Un render in linea con il brand, e il suo file di scena se esiste.
03	La divisione	Cosa tiene il Suo team, cosa prendiamo noi.
04	I file di prodotto	CAD, campioni o codici delle finiture, e cosa è definitivo.
05	La lista immagini	Quantità per tipo: packshot, varianti colore, lifestyle.
06	Le specifiche dei file	Formati, dimensioni, profilo colore, nomi.
07	La revisione	Il Suo strumento di revisione, e l'unica persona che approva.
08	Le regole del brand	Le pagine delle linee guida dedicate alle immagini.
09	Le date	Prime bozze, revisione interna, lancio.
10	I file sorgente	Se vuole indietro i modelli, e in quale formato.

Inizi in piccolo, in un mese tranquillo

Un prodotto, un packshot, un frame lifestyle. Mette alla prova il look, le specifiche dei file e il ciclo di revisione prima che qualcosa sia urgente.

Prenoti il prossimo picco

Se i lanci seguono un calendario, un abbonamento da \$35 l'ora tiene riservata la capacità per le settimane che già sa saranno piene.

QUANTO COSTA

Prezzi di mercato e condizioni, per verificare qualsiasi preventivo

Intervalli osservati sul mercato nel 2026, dal freelance allo studio. Li usi per verificare qualsiasi preventivo, compreso il nostro.

LAVORO COMMISSIONATO	FREELANCE	STUDIO
Immagine esterna, singola	\$100 - 300	\$250 - 600
Immagine interna, singola	\$120 - 350	\$300 - 700
Pacchetto, 5 - 8 viste	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animazione, al minuto	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

I nostri tempi e le condizioni di revisione standard. Sono quelli che indichiamo in preventivo, a meno che un progetto non richieda altro, e in quel caso lo diciamo prima di iniziare.

FASE O DELIVERABLE	STANDARD MAVERICK FRAME
Prima bozza di un'immagine	Da 3 a 5 giorni lavorativi da un brief completo
Immagini finali, pacchetto da 5 - 8	Da 2 a 3 settimane, bozze comprese
Animazione fino a un minuto	Da 4 a 6 settimane, prima storyboard e anteprima
Round di revisione inclusi	Due in fase di bozza, uno sull'immagine finale
Cosa conta come un round	Un unico elenco di commenti consolidato, inviato in una volta
Consegna urgente	Metà del tempo per circa il 40% in più, se il calendario lo consente

Scelga uno studio prima che la scadenza diventi un'emergenza

I progetti più costosi che vediamo non sono quelli con un brief scritto male. Sono quelli affidati nel panico, dopo che il primo fornitore ha fallito e la data di lancio non si è spostata. Valuti uno o due studi finché nulla è urgente.

Due parole sul lavoro in-house: un solo artista 3D ha bisogno di una decina di abbonamenti software, di una workstation e di una serie di competenze affini, dalla modellazione e l'illuminazione alla post-produzione e alla comunicazione con il cliente. Conviene solo se quella persona lavora a pieno ritmo ogni giorno. Al di sotto, i conti favoriscono da soli l'esternalizzazione.

IL PASSO SUCCESSIVO

Ci mandi il render che preferisce

Un'immagine finita in linea con il brand, il CAD che c'è dietro, le Sue specifiche dei file e il brief di lancio che esiste, nello stato in cui è. Risponderemo con perimetro, prezzo e le domande che lo decidono - con una mail, non con una call commerciale.

Il modulo di contatto	maverickframe.com/contacts/
------------------------------	---

CGI per agenzie	maverickframe.com/it/soluzioni/agenzie-di-marketing/
------------------------	---

Oppure, semplicemente,	risponda alla mail con cui ha ricevuto questa guida.
-------------------------------	--

Scritta da chi legge questi brief

Dim Kuzmenko è il fondatore di Maverick Frame Studio. Le cifre di questa guida vengono dalla nostra casella di posta e dal nostro listino, non da un sondaggio di settore.