



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Dodici domande prima che il film sembri un giocattolo.

Le faccia prima di firmare un contratto per un'animazione 3D. Uno studio che vale la pena ingaggiare risponde a tutte e dodici in una sola email. Quello sbagliato tace quando Lei chiede chi detiene i file delle scene.

SI PARTE DA QUI

Ogni errore era visibile prima della firma

I progetti di animazione 3D raramente falliscono sullo showreel. Ogni studio ha qualche inquadratura splendida. Falliscono sui cinque punti qui sotto, e ognuno si poteva vedere già nella prima email, se qualcuno lo avesse chiesto.

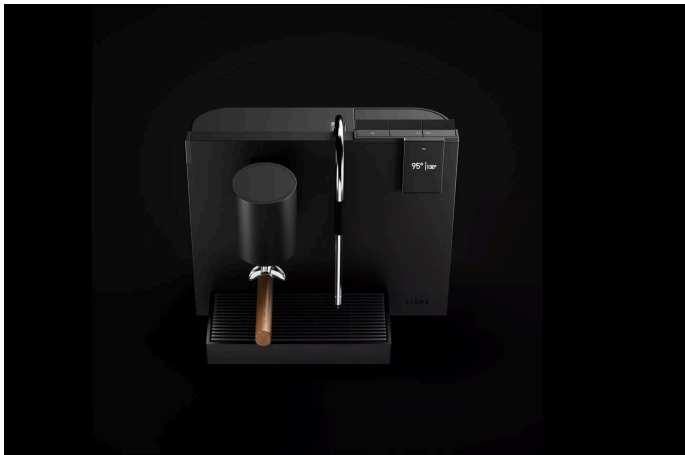
CHE COSA HA PROMESSO LA CALL COMMERCIALE

CHE COSA SCOPRE ALLA TERZA SETTIMANA

01	«Fotorealistico, come il nostro showreel»	Materiali di plastica, luce piatta e movimenti fluttuanti. Un prodotto premium sembra un giocattolo, e chi guarda salta il film in pochi secondi.
02	«Lo modelliamo dalle Sue foto»	Proporzioni, pulsanti e giunzioni non tornano. Il primo ingegnere che guarda nota che non è il Suo prodotto.
03	«Un film per tutti i canali»	Un'unica versione cerca di servire investitori, acquirenti e tecnici, ed è troppo tecnica per alcuni e troppo vaga per altri.
04	«Le modifiche non sono un problema»	I commenti arrivano dopo il render finale. Ogni modifica costa giorni e la data del lancio o della fiera si sposta.
05	«Il nostro animatore è bravissimo»	Un solo freelance detiene file e calendario. Quando prende altri lavori, il Suo film si ferma.

Non sta scegliendo uno showreel. Sta scegliendo un processo.

Le dodici domande delle prossime due pagine mettono alla prova il processo. Ognuna corrisponde a uno degli errori qui sopra, e ognuna ha una risposta verificabile.



Fotogramma di animazione 3D Maverick Frame.

IL TEST, PRIMA PARTE

Domande da 1 a 6: modello, piano, data

Le invii così come sono. Non cerca entusiasmo; cerca numeri, nomi e date. Anche una risposta vaga è una risposta.

CHIEDA QUESTO

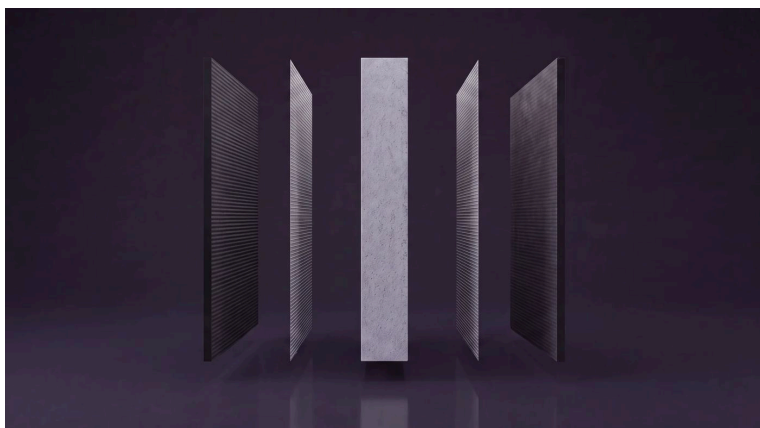
UNA BUONA RISPOSTA SUONA COSÌ

LASCI PERDERE SE

1. Che cosa vi serve da noi per iniziare?	Un brief con obiettivo, pubblico, canali e durata, più file CAD o STEP, foto o schizzi, il brand book e due riferimenti.	«Ci mandi un video che Le piace.»
2. Come mantenete esatto il nostro prodotto in ogni primo piano?	Il modello nasce dal Suo CAD o dai disegni, e i primi piani si verificano sul pezzo reale o con il Suo ingegnere.	«Lo riproduciamo a occhio dalle foto.»
3. Approviamo sceneggiatura e storyboard prima dell'animazione?	Sì: una sceneggiatura, poi uno storyboard inquadratura per inquadratura con i tempi, entrambi approvati prima di animare.	«Preferiamo mostrarLe qualcosa di finito.»
4. Quando vediamo il look del film?	Negli style frame: pochi fotogrammi finiti che fissano luce, materiali e colore prima dell'animazione.	«Lo vedrà alla fine.»
5. Quando vedrei lo storyboard e il primo animatic, contando da un brief completo?	Un numero di giorni lavorativi per ciascuno, e che cosa significa «completo».	«Il prima possibile» o nessun numero.
6. Quanti round di revisione sono inclusi, e che cosa conta come uno?	Un numero fisso su storyboard, style frame e montaggio, dove un round è un unico elenco consolidato.	«Revisioni illimitate.»

Perché le domande 2 e 4 contano di più

La maggior parte dei film deludenti non è animata male. Mostra il prodotto sbagliato nella luce sbagliata. Le due risposte Le dicono se lo studio fissa prodotto e look prima di passare settimane sul movimento.



Fotogramma di animazione 3D Maverick Frame.

IL TEST, SECONDA PARTE

Domande da 7 a 12: qualità, versioni, file

CHIEDA QUESTO

UNA BUONA RISPOSTA SUONA COSÌ

LASCI PERDERE SE

7. Come controllate la qualità prima della consegna?

Fotogrammi a piena risoluzione, movimento a velocità reale, montaggio confrontato con lo storyboard approvato.

«I nostri artisti hanno molta esperienza.»

8. Potete mostrare come funziona qualcosa all'interno?

Spaccati, esplosi e rallentamenti dallo stesso modello, con etichette dove servono ai Suoi ingegneri.

«Facciamo solo inquadrature d'effetto.»

9. Chi monta, aggiunge audio e testi a schermo?

Un montatore del team interno che monta seguendo lo storyboard e lavora sui Suoi testi approvati.

«Consegniamo le inquadrature, il montaggio lo fa Lei.»

10. Quali versioni consegnate per ogni canale?

Un master 16:9 più 9:16, 1:1, loop e versioni brevi per il lancio, concordati prima dell'animazione.

«Mandiamo un file, lo ridimensiona Lei.»

11. Immagini e film successivi possono nascere dalle stesse scene?

Sì: immagini, versioni social e film successivo riusano il modello, così i lavori successivi costano meno.

«Ogni film è un nuovo lavoro.»

12. Chi realizza esattamente il film? Qualche parte viene affidata a terzi?

Ruoli e nomi del team interno, o un onesto «sì, la voice over» con il motivo.

«La nostra rete», una pausa o il silenzio.

10 - 12

BUONE RISPOSTE: AFFIDI IL LAVORO E CHIEDA PER ISCRITTO LA DATA DELLO STORYBOARD

7 - 9

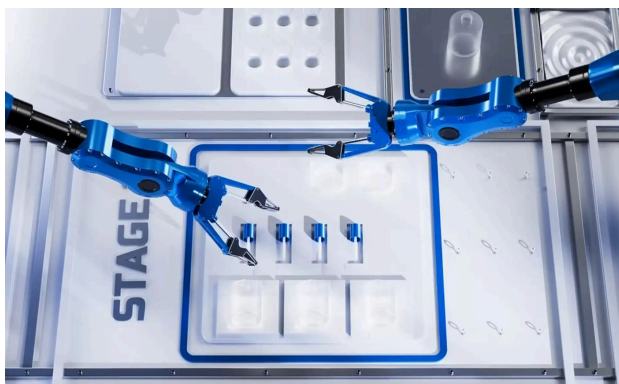
CHIEDA UNO STYLE FRAME A PAGAMENTO PRIMA DI IMPEGNARSI SUL FILM

0 - 6

LASCI PERDERE, PER QUANTO FORTE SEMBRI LO SHOWREEL

La domanda che gli studi evitano più spesso è la 12

Affidare parti del lavoro a terzi è comune e non sempre è un male. Il problema è nascondere, perché non si corregge un primo piano sbagliato o una data di lancio mancata con un team che Lei non ha mai incontrato.



Fotogramma di animazione 3D Maverick Frame.

DA INVIARE

Una email, tre studi, un giorno

Per fare il test non serve una call. Incolli l'email qui sotto, alleggi ciò che ha già e la invii contemporaneamente ai tre studi che ha selezionato. La differenza tra le risposte di solito è evidente dal secondo paragrafo.

L'EMAIL DA INVIARE

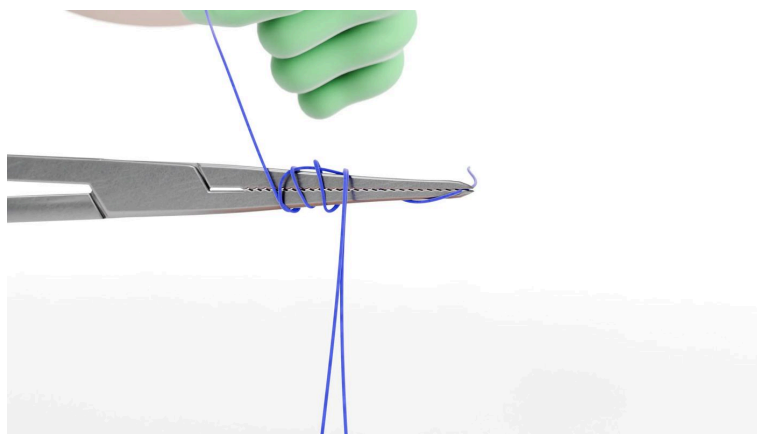
01	Oggetto	Animazione 3D per [prodotto, macchina o progetto], preventivo e dodici domande
02	Riga 1	Ci serve [un film di lancio / un video esplicativo / un film sul funzionamento / un walkthrough] di circa [durata] per [canali] entro il [data].
03	Riga 2	In allegato: il brief, CAD o disegni, foto o schizzi, il brand book e due riferimenti che ci piacciono.
04	Riga 3	Vi chiediamo di rispondere alle dodici domande qui sotto con numeri e nomi, non con intervalli.
05	Riga 4	Incolli le domande da 1 a 12 delle pagine 03 e 04.
06	Riga 5	Decideremo entro una settimana dall'arrivo di tutte e tre le risposte.

Che cosa hanno in comune le buone risposte

Sono brevi. Rispondono in giorni lavorativi e in dollari, fanno i nomi delle persone e Le fanno una o due domande sui Suoi file e su dove verrà usato il film.

Che cosa risponderemmo noi

I nostri numeri sono nella pagina successiva, nello stesso formato, così può valutarci con lo stesso test.



Fotogramma di animazione 3D Maverick Frame.

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 quello che ha già

Piante, un modello, fotografie o una bozza di brief, nello stato in cui sono. Le risponderemo con perimetro, prezzo e le domande che li determinano, per iscritto e senza una chiamata commerciale.

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

Animazione 3D	maverickframe.com/it/servizi/animazione-3d/
----------------------	---

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

Scritta da chi legge questi brief

Dim Kuzmenko è co-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.