



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Dodici domande prima che il lancio aspetti il prototipo.

Le faccia prima di consegnare il Suo CAD a qualsiasi studio di rendering. Un partner all'altezza del lancio risponde a tutte e dodici in una mail. Quello sbagliato tace verso la terza.

PER COMINCIARE

Ogni errore era visibile prima di inviare il CAD

I rendering di una macchina nuova raramente falliscono sul portfolio. Ogni studio ne ha uno buono. Falliscono sulle cinque cose qui sotto, di solito poche settimane prima del catalogo o della fiera, e ognuna si poteva individuare nella prima mail, se qualcuno avesse chiesto.

Il motivo è banale. Le date di lancio le fissano il piano commerciale e il calendario fieristico mentre l'ufficio tecnico sta ancora cambiando componenti. Lo studio viene coinvolto tardi, con il file che c'era a portata di mano, e le domande che avrebbero evitato questi errori arrivano alla terza settimana invece che nella prima mail.

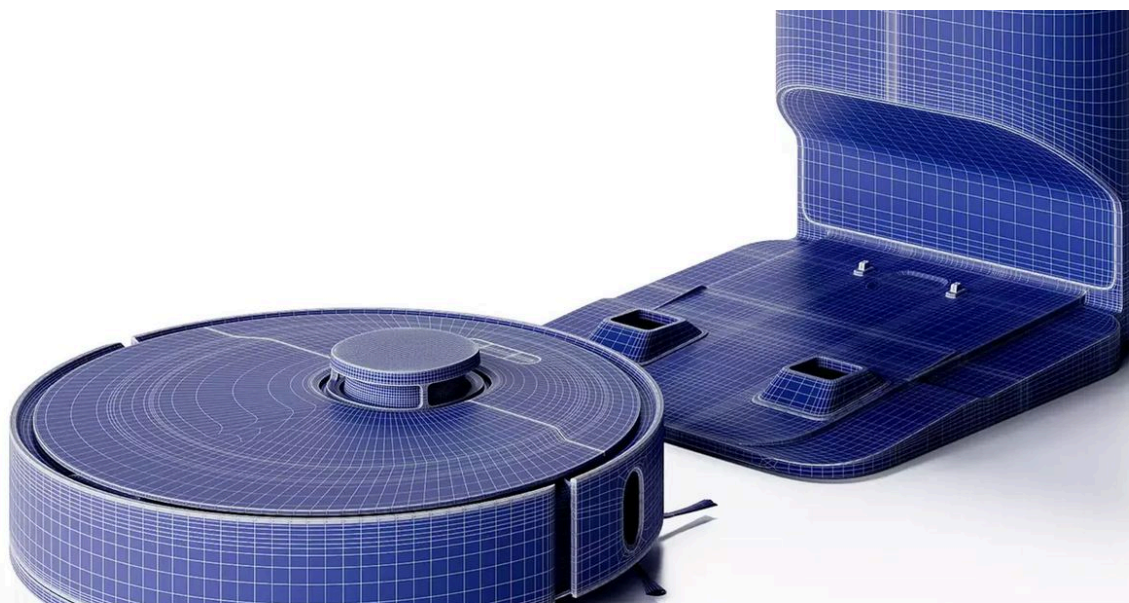
COSA VA STORTO

COSA SCOPRE ALLA TERZA SETTIMANA

01	Ancora nessun prodotto da fotografare	Le avevano promesso di lavorare prima del prototipo. Poi lo studio chiede foto di un'unità finita, non esiste, il catalogo slitta e la fiera apre con una scheda tecnica.
02	Il CAD grezzo non si presta al rendering	«Ci mandi lo STEP» e arriva fuso, migliaia di parti e nessuna lista delle finiture. La prima settimana se ne va in riparazioni non preventivate, e il rendering sembra ancora un disegno tecnico.
03	Macchine troppo grandi o complesse da fotografare	La macchina su un pavimento grigio con uno sfondo di repertorio. Niente si muove, la scala è sbagliata e i rivenditori tornano alla foto della vecchia brochure.
04	Ogni variante richiede la sua immagine	Ogni optional, attrezzatura e colore è fatturato come un nuovo rendering, e la configurazione che i rivenditori vendono di più è proprio quella che non si vede mai.
05	Gli acquirenti non capiscono come funziona	Una lunga rotazione della macchina chiusa. Il meccanismo non viene mai aperto, e i commerciali continuano a spiegarlo a gesti.

Non sceglie un portfolio. Sceglie 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 che può verificare prima della consegna del primo rendering.



Rendering di produzione Maverick Frame.

IL TEST, PRIMA PARTE

Domande da 1 a 6: la data, il CAD, l'ambiente

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

CHIEDA QUESTO

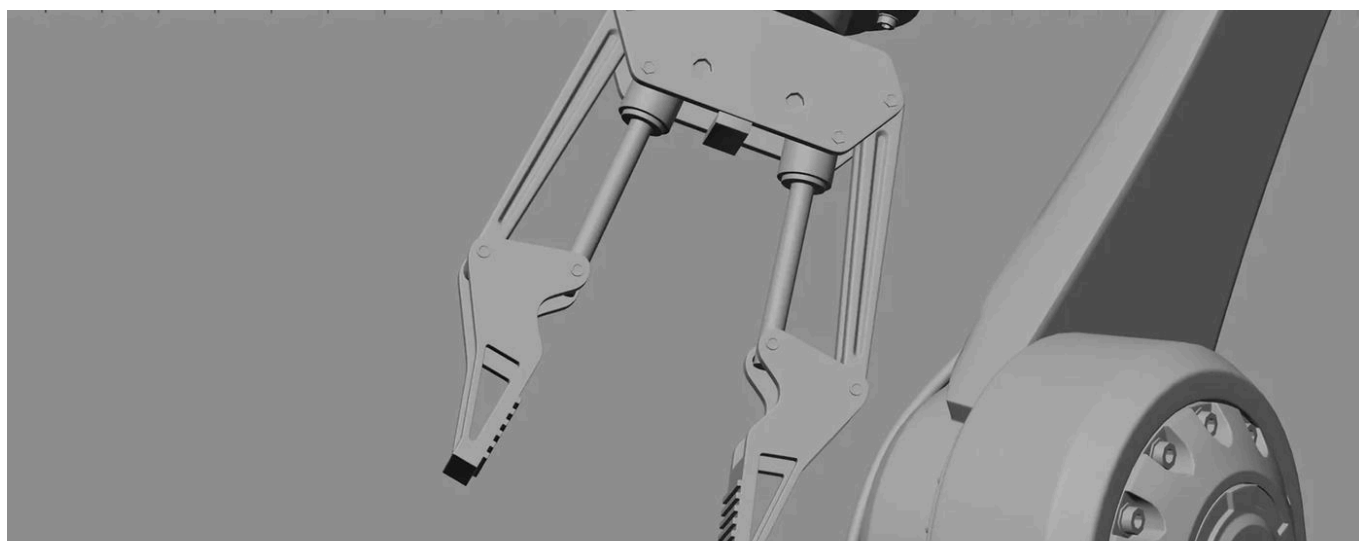
UNA BUONA RISPOSTA SUONA COSÌ

LASCI PERDERE SE

1. Potete iniziare prima che esista la prima unità, e partendo da cosa?	Sì, dal CAD o dallo STEP attuale, una lista delle finiture e foto di un modello precedente, con l'elenco di ciò che manca già nella prima risposta.	«Prima ci mandi le foto del prodotto finito.»
2. Quando vedrei la prima bozza, e cosa succede se il lancio viene anticipato?	Da 3 a 5 giorni lavorativi per un'immagine da un brief completo, e un'urgenza con prezzo: circa metà del tempo per un 40% in più.	«Il prima possibile», o un'urgenza senza prezzo.
3. Cosa succede se il nostro CAD arriva come un unico export fuso di migliaia di parti?	Un controllo del file prima del preventivo, e la riparazione come voce a parte. Riparare un export grezzo può costare più del modello stesso.	«Nessun problema» e un prezzo fisso prima che qualcuno abbia aperto il file.
4. Come mantenete il modello fedele alle nostre misure e finiture?	Geometria conservata dal CAD, finiture dalla Sua lista o da un campione, e un'anteprima in clay che Lei approva prima dell'illuminazione.	«Verrà bene.»
5. Come gestite un CAD non ancora presentato, e chi può aprirlo?	Il Suo NDA firmato, accesso limitato al team di progetto, consegna tramite canali controllati.	File che girano via mail personali o verso freelance senza nome.
6. Come mostrerete al lavoro una macchina di queste dimensioni, e da dove arriva l'ambiente?	Il cantiere, lo stabilimento o il terreno ricostruiti in 3D in scala dai Suoi riferimenti, con la macchina impegnata in un lavoro reale.	Uno sfondo di repertorio dietro un modello statico.

Perché la domanda 4 protegge il lancio

Un rendering che mostra una proporzione o una finitura che Lei non produce finisce in un'offerta di un rivenditore, in una gara e in un articolo della stampa di settore. Un'anteprima in clay firmata dal Suo ingegnere costa un'ora. Correggere un'immagine pubblicata costa un giro con ogni canale che l'ha stampata.



Rendering di produzione Maverick Frame.

IL TEST, SECONDA PARTE

Domande da 7 a 12: movimento, varianti, meccanismo

CHIEDA QUESTO

UNA BUONA RISPOSTA SUONA COSÌ

LASCI PERDERE SE

7. Chi verifica che bracci, gru e attrezzature si muovano entro limiti reali?

Parti mobili impostate sui perni del CAD, e posizioni approvate dal Suo ingegnere in anteprima.

Posizioni a occhio: «tanto nessuno se ne accorge».

8. Una volta pronto il modello master, quanto costa un nuovo optional o colore?

Molto meno della prima vista, perché modello, materiali e luci esistono già. Prezzo per variante, per iscritto.

Ogni variante fatturata come un nuovo rendering.

9. Il modello dell'anno prossimo può nascere dagli stessi file?

Lo studio archivia modello e scene, Lei invia i componenti modificati e si preventivano solo le modifiche.

Dopo la consegna esistono solo i JPEG finali.

10. Come mostrereste cosa c'è dentro la macchina?

Un esploso e uno spaccato dallo stesso modello, con l'ordine dei componenti concordato con l'ufficio tecnico.

Un esploso ridisegnato a mano dal manuale.

11. Quanto deve durare il video esplicativo, e quando lo vediamo muoversi?

Una durata decisa dal lavoro, uno storyboard e un'anteprima prima del finale. Fino a un minuto servono da 4 a 6 settimane.

Nessuno storyboard: dritti al rendering finale.

12. Per quali schermi e formati consegnerete?

Tutti definiti all'inizio: ledwall dello stand, presentazione per i rivenditori, pagina prodotto, social, ognuno inquadrato nella scena.

Un'unica immagine master e «poi la ritagliate».

10 - 12

RISPOSTE BUONE: INCARICHI LO STUDIO E CHIEDA PER ISCRITTO LA DATA DELLA PRIMA BOZZA

7 - 9

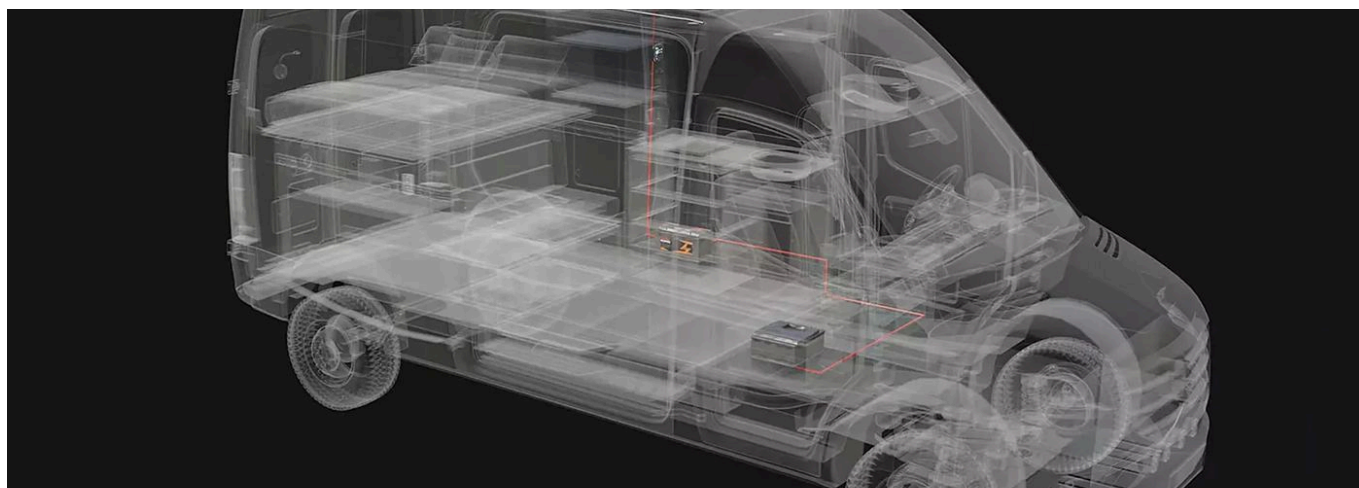
CHIEDA UN RENDERING DI PROVA DI UN COMPONENTE REALE PRIMA DEL SET DI LANCIO

0 - 6

LASCI PERDERE, PER QUANTO FORTE SEMBRI IL PORTFOLIO

La domanda che gli studi evitano più spesso è la 3

I file dell'ufficio tecnico sono fatti per la fabbrica, non per la camera. Uno studio che fa il preventivo senza aprire il Suo assorbirà la riparazione tagliando altrove, oppure la fatturerà alla seconda settimana. Chieda cosa serve al file e si aspetti una voce a parte.



Rendering di produzione Maverick Frame.

LO INVII

Una mail, tre studi, un giorno

Non serve una call per fare il test. Incolli la mail qui sotto, allegghi ciò che ha già e la invii contemporaneamente ai tre studi della Sua shortlist. Le risposte arrivano entro un giorno lavorativo, e la differenza tra loro di solito è evidente dal secondo paragrafo.

LA MAIL DA INVIARE

01	Oggetto	Rendering di [prodotto] in vista di [lancio / fiera], preventivo e dodici domande
02	Riga 1	Ci servono [numero] immagini e [numero] animazioni di [prodotto] per [catalogo / fiera / rivenditori], prima data [data].
03	Riga 2	In allegato: un export STEP, la lista delle finiture e foto di [modello precedente / prototipo].
04	Riga 3	Il prodotto non è ancora stato presentato. Alleghiamo il nostro NDA; per favore rispondete con numeri e nomi.
05	Riga 4	Incolli le domande da 1 a 12 delle pagine 03 e 04.
06	Riga 5	Decideremo entro [numero] giorni lavorativi dal ricevimento delle tre risposte.

Cosa hanno in comune le risposte buone

Sono brevi. Rispondono in giorni lavorativi e in dollari, dicono cosa manca al Suo file e Le fanno una o due domande sull'ambiente e sulla data.

Cosa risponderemmo noi

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



Rendering di produzione 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 il CAD e la data di lancio

Un export STEP o il file nativo, una lista delle finiture, foto di un modello precedente e le date del lancio o della fiera, nello stato in cui sono. Le risponderemo con ciò che manca al file, un prezzo e le domande che decidono il lavoro - per iscritto, senza call commerciale.

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

CGI per il manifatturiero	maverickframe.com/it/soluzioni/industria-e-produzione/
----------------------------------	---

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.