



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Dodici domande prima che le lampade vadano in catalogo.

Le faccia prima di firmare un contratto di rendering di lampade. Uno studio valido risponde a tutte e dodici in una mail. Quello sbagliato tace quando Lei chiede come rende realistica la luce stessa.

DA QUI SI PARTE

Ogni errore si vedeva prima della firma

I progetti di rendering di lampade raramente falliscono sull'immagine principale. Una sospensione accesa in una stanza buia c'è in ogni portfolio. Falliscono sulle cinque cose qui sotto, e ognuna si poteva individuare già nella prima mail, se qualcuno l'avesse chiesto.

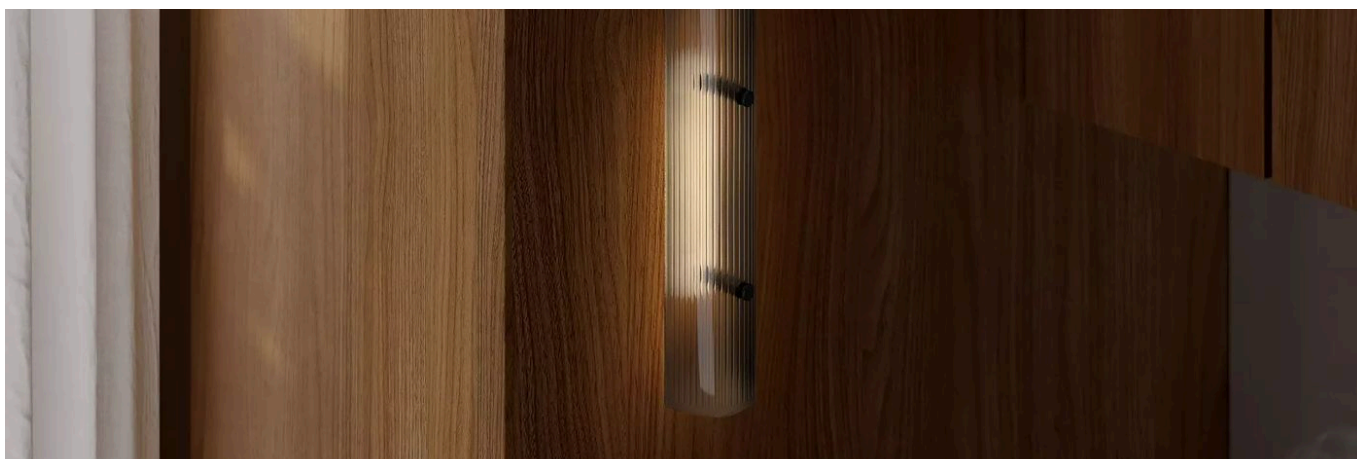
COSA HA PROMESSO LA CALL COMMERCIALE

COSA SCOPRE AL LANCIO

01	«Fotorealistico, naturalmente»	Il vetro sembra plastica, la luce è una macchia bianca piatta e l'ottone spazzolato non ha riflessi. Il distributore se ne accorge per primo.
02	«La luce sarà giusta»	Il fascio, l'alone luminoso e il disegno sulla parete non hanno nulla a che fare con la lampada reale, e il lighting designer lo nota subito.
03	«Le finiture sono semplici»	Ogni finitura viene preventivata come una nuova vista, i colori cambiano da un'immagine all'altra e la collezione sembra di tre marchi diversi.
04	«Possiamo anche animarla»	Il video dell'accensione arriva da un altro fornitore, rifatto da zero, con un paralume e degli attacchi che non corrispondono al catalogo.
05	«Sarà pronto in tempo»	Le immagini arrivano dopo la fiera, la data di stampa del catalogo o il lancio dei preordini. Nessuna di queste date si sposta per un render in ritardo.

Non sta scegliendo un portfolio. 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 che può verificare prima che venga renderizzata una sola immagine.



Rendering di produzione Maverick Frame.

IL TEST, PRIMA PARTE

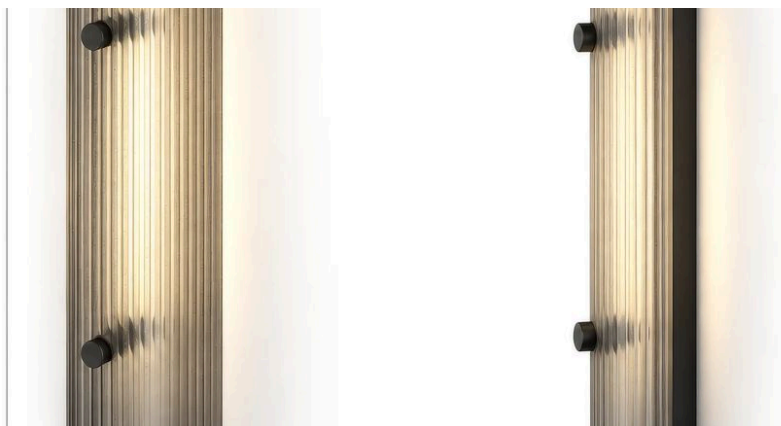
Domande da 1 a 6: file, luce, data

Le invii così come sono. Non cerca entusiasmo: cerca formati di file, giorni lavorativi e nomi. Anche una risposta vaga è una risposta.

CHIEDA	UNA BUONA RISPOSTA SUONA COSÌ	LASCI PERDERE SE
1. Che cosa vi serve da noi per iniziare?	CAD o disegni quotati, campioni o foto alla luce del giorno di ogni finitura e vetro, e i file IES se li ha.	«Basta una foto del prodotto.»
2. Come rendete realistica la luce stessa?	La sorgente luminosa viene costruita con la sua temperatura colore e, se fornito, con il file IES, così il fascio e il disegno sulla parete seguono la distribuzione reale.	«L'alone luminoso lo aggiungiamo in Photoshop.»
3. Come rendete realistici vetro, diffusori e metallo?	Rifrazione, diffusione opale e riflessi integrati in ogni materiale e verificati su una foto o un campione della finitura reale.	«Il vetro è tutto uguale.»
4. Potete mostrare la lampada accesa e spenta?	Entrambi gli stati dalla stessa scena e dalla stessa camera, così il catalogo mostra il design e l'ambientazione mostra la luce.	«Solo accesa, quella spenta è noiosa.»
5. Potete consegnare file Revit, BIM o STEP dallo stesso modello?	Sì, ricavati dal modello usato per i render e verificati sui Suoi disegni, così i progettisti inseriscono le dimensioni reali.	«È un altro team, da zero.»
6. Quando vedrei la prima bozza, a partire da un brief completo?	Una data in giorni lavorativi per la prima vista e per il set completo, e un elenco chiaro di che cosa significa «completo».	«Il prima possibile» o nessun numero.

Perché le domande 2 e 3 contano di più

Un distributore, un lighting designer o un progettista giudica la luce prima che qualcuno legga la scheda tecnica. Un alone piatto o un vetro che sembra plastica rimandano indietro il file, e la data della fiera non si sposta. Entrambi dipendono da che cosa lo studio chiede, e verifica, prima di iniziare.



Rendering di produzione Maverick Frame.

IL TEST, SECONDA PARTE

Domande da 7 a 12: collezione, video, team

CHIEDA	UNA BUONA RISPOSTA SUONA COSÌ	LASCI PERDERE SE
7. Come mantenete identica un'intera collezione tra lampade e finiture?	Una scena master, un solo set-up di luci e una camera per angolazione; ogni finitura è lo stesso modello con il proprio materiale.	«Ogni lampada è un progetto a sé.»
8. Quanto costa la finitura o la misura successiva, una volta costruita la prima?	Un prezzo in ore per lampada sul modello esistente, molto inferiore alla prima, indicato nel preventivo.	Ogni finitura preventivata come un nuovo progetto.
9. Il video dell'accensione, le pubblicità e i tagli per i social possono nascere dagli stessi modelli?	Sì: i modelli del catalogo vengono animati, così il video, i formati 9:16 e le ambientazioni corrispondono alle immagini statiche.	«L'animazione la fa un altro team, da zero.»
10. Vi serve un campione fisico?	Un campione se può inviarlo, altrimenti foto ravvicinate alla luce del giorno di ogni finitura e vetro, con la lampada accesa e spenta.	«Non serve, l'ottone è tutto uguale.»
11. Quanti round di revisione sono inclusi e che cosa conta come uno?	Due sulla bozza e uno sul definitivo, dove un round è un unico elenco consolidato di commenti.	«Revisioni illimitate.»
12. Chi esattamente modellerà e renderizzerà la collezione, e una parte viene affidata a terzi?	Ruoli e nomi del team interno dello studio, oppure un onesto «sì, l'animazione» con il motivo.	«La nostra rete», una pausa o il silenzio.

10 - 12

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

7 - 9

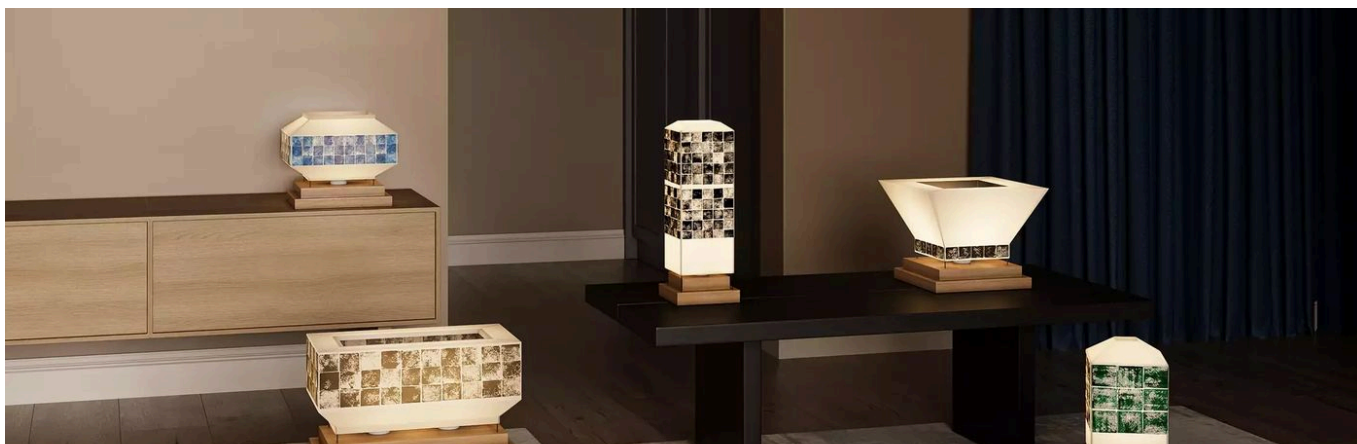
CHIEDA UNA VISTA DI PROVA A PAGAMENTO PRIMA DI AFFIDARE LA COLLEZIONE

0 - 6

LASCI PERDERE, PER QUANTO FORTE SEMBRI IL PORTFOLIO

La 12 è la domanda che gli studi evitano più spesso

Il subappalto è comune e non sempre è un male. Il problema è nascondere, perché una collezione renderizzata da tre mani diverse è proprio il modo in cui finiture e luce iniziano a divergere. Lo chieda in modo diretto e ascolti quanto tempo richiede la risposta.



Rendering di produzione Maverick Frame.

LA INVII

Una mail, tre studi, un giorno

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

LA MAIL DA INVIARE

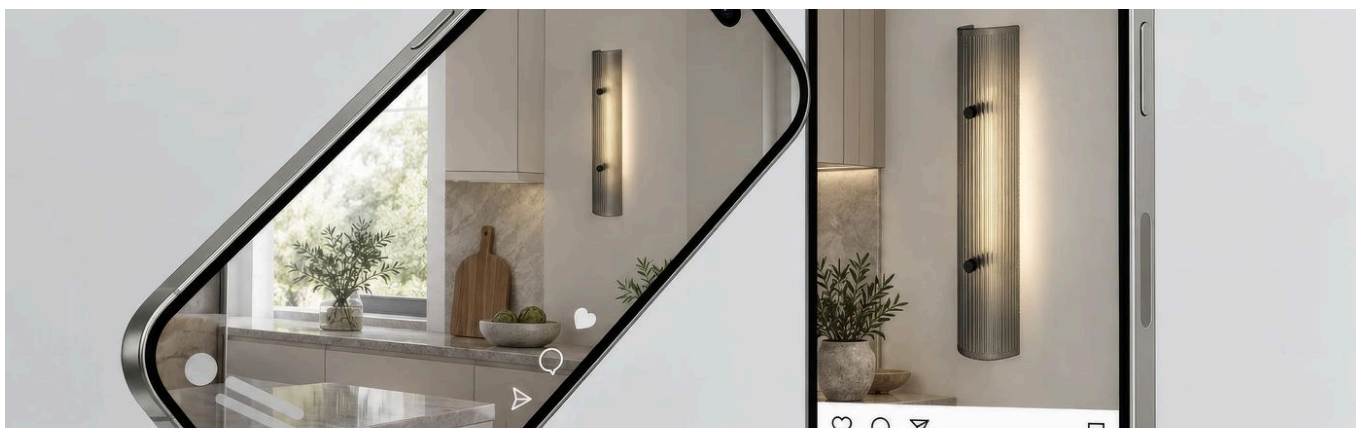
01	Oggetto	Render di lampade per [lampada o collezione]: preventivo e dodici domande
02	Riga 1	Ci servono [numero] immagini di [numero] lampade, [sospensioni / applique / lampade da tavolo / apparecchi per l'illuminazione architettonica], per [il nostro catalogo / il nostro negozio online / una fiera / presentazioni ai progettisti] entro il [data].
03	Riga 2	In allegato: CAD o disegni, foto di ogni finitura e vetro e, se li abbiamo, i file IES.
04	Riga 3	Vi chiediamo di rispondere alle dodici domande qui sotto con numeri e nomi, non con intervalli.
05	Riga 4	Incollare qui le domande da 1 a 12 delle pagine 03 e 04.
06	Riga 5	Decideremo entro una settimana dal ricevimento 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 rivolgono una o due domande sulle finiture e sulla luce.

Che cosa risponderemmo noi

I nostri numeri sono nella pagina successiva, 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 invii il CAD e le finiture

CAD o disegni della lampada, foto o campioni di ogni finitura e vetro, i file IES se li ha e qualunque brief abbia, in qualunque stato sia. Le risponderemo con perimetro, prezzo e le domande decisive: con una risposta scritta, non con una call commerciale.

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

Rendering di lampade	maverickframe.com/it/soluzioni/rendering-lampade/
-----------------------------	---

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.