



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Il 40% del nostro lavoro non è più fatto di immagini statiche.

Cosa è cambiato davvero nella visualizzazione architettonica, misurato sul nostro mix di progetti e non su un sondaggio di settore, e cosa significa per il Suo budget.

DA DOVE PARTIRE

Un solo numero, dal nostro portafoglio ordini

Gli articoli sulle tendenze di questo settore di solito sono scritti a partire da altri articoli sulle tendenze. Questo è scritto a partire da ciò che i clienti ci hanno commissionato davvero, il che lo rende più ristretto e più utile: è il mix di progetti di uno studio, non un mercato.

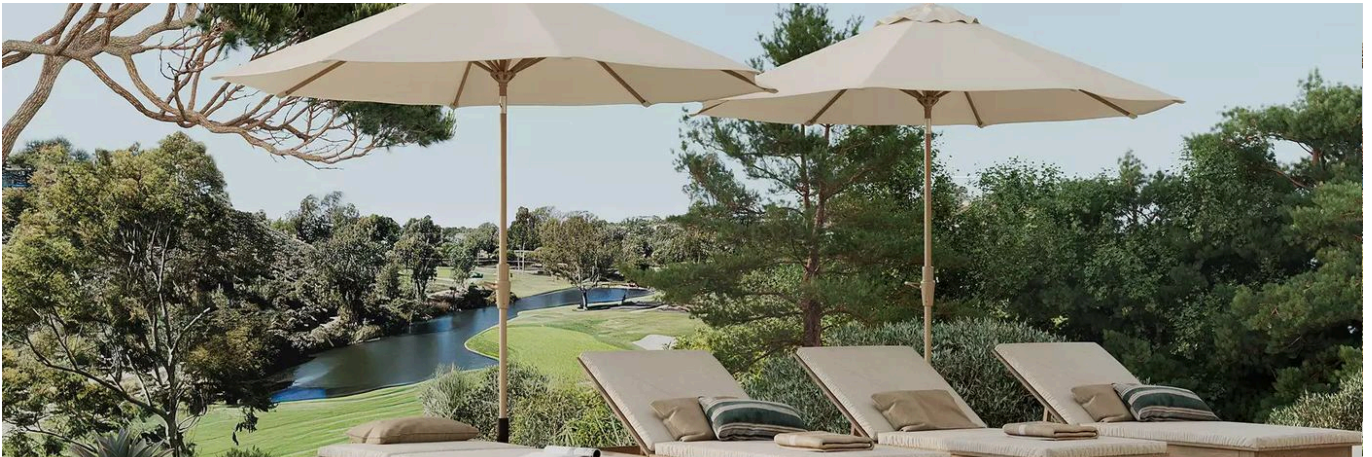
Oltre il 40% di ciò che ci viene commissionato oggi include animazione, un tour a 360, VR o panoramiche, al posto delle immagini statiche o accanto a esse.

Questa quota continua a crescere. È il cambiamento più grande che abbiamo visto. Dim Kuzmenko, fondatore

COSA SIGNIFICA SE COMMISSIONA

COSA NON SIGNIFICA

01	I Suoi concorrenti mostrano sempre più spesso il movimento.	Che le immagini statiche siano finite.
02	Una serie di immagini statiche accanto a un walkthrough sembra l'opzione più vecchia, anche quando le immagini sono migliori.	Una tavola stampata, un annuncio su un portale, una doppia pagina di brochure e una pratica edilizia sono tutte immagini statiche.
03	Metta a budget la scelta dei formati in modo consapevole, invece di scoprirla alla presentazione.	Il movimento si aggiunge in cima all'elenco dei deliverable, non sostituisce ciò che c'era sotto.



Rendering di produzione Maverick Frame.

SVOLTA 01

Il real-time cambia i costi, non il tetto di qualità

Lo sviluppo più frainteso degli ultimi anni. I motori real-time non hanno sostituito il rendering di produzione. Hanno sostituito il costo del movimento, che è una questione diversa e molto più grande.

01 Dove c'è il risparmio

Nell'animazione, in modo schiacciante. Un lavoro che richiedeva circa una settimana di rendering con un motore di produzione può tornare in pochi minuti con un motore real-time. È questo che ha trasformato un minuto di animazione da acquisto per le grandi occasioni a normale voce di preventivo.

02 Dove non c'è

Il modello. Va ancora costruito, e costruito bene, prima che un qualsiasi motore possa farci qualcosa. La metà del lavoro che riguarda la modellazione non è diventata più veloce.

03 Come dividiamo il lavoro

Il modello si costruisce e si renderizza in 3ds Max, perché dà il risultato migliore; il real-time porta l'animazione e l'economia del progetto. Due livelli, due strumenti, per scelta.

04 Cosa ha deciso la corsa

Per l'architettura la questione del real-time è in gran parte chiusa: D5 è il nostro standard, e quasi nessuno nell'archviz usa ancora un motore di videogiochi per questo lavoro. Il consolidamento stesso è la notizia.

La conseguenza pratica per il Suo budget

Se Le stanno quotando le immagini statiche e pensa all'animazione come a un progetto separato e successivo, chieda le due cose insieme. Il modello è il costo condiviso, e commissionare il movimento sei mesi dopo le immagini significa pagare per ricostruire ciò che esisteva già, o scoprire che non esiste più.



Rendering di produzione Maverick Frame.

SVOLTA 02

Dove l'AI è arrivata davvero, e dove no

Nessuna affermazione generica, perché la risposta onesta è che il risparmio dipende molto dal compito. Tre ambiti in cui è reale, e altrettanti in cui il marketing corre più dello strumento.

REALE	NON ANCORA
01 Dove la natura regge l'inquadratura. Vegetazione, acqua, piantumazioni: è qui che otteniamo i vantaggi maggiori, con un margine netto.	Creare il modello. Non ne è capace. È l'affermazione da accogliere con più scetticismo.
02 Concept e atmosfera. Opzioni rapide nella fase in cui non è ancora deciso nulla.	Leggere i disegni esecutivi. Gli strumenti che promettono un render finito da un set di disegni li leggono male.
03 Studi di materiali e superfici. Con le superfici l'AI è davvero brava.	Isolati urbani spogli. Contesto stretto, nessun paesaggio su cui appoggiarsi: il divario più ampio tra l'output dell'AI e un render modellato.

Lo schema sotto entrambe le liste

L'AI è diventata molto brava nelle parti di un'immagine che tollerano l'invenzione, e non si è mossa in quelle che devono essere vere. Proprio per questo è diventata un'assistente utile all'inizio del processo, e non ciò che produce quello che Lei consegna alla fine.



Rendering di produzione Maverick Frame. Vegetazione e acqua: le condizioni in cui l'assistenza dell'AI rende di più.

COSA FARE

Quattro decisioni da prendere a ragion veduta

01	Decida l'elenco dei formati prima del primo preventivo	Immagini statiche, animazione, 360, VR, interattivo. Il modello è il costo condiviso da tutti, quindi decidere l'elenco completo in partenza costa sensibilmente meno che aggiungere formati dopo. È la voce di maggior valore di questa pagina.
02	Chieda cosa è modellato e cosa è generato	Per tutto ciò che verrà contato, misurato, presentato per un'autorizzazione o usato per vendere, serve una geometria dietro l'immagine. Per atmosfera e concept non occorre preoccuparsene. Il punto è sapere cosa sta ricevendo.
03	Metta a budget il modello come un bene, non come un costo	Se ci sarà una seconda fase, e nello sviluppo immobiliare di solito c'è, le condizioni a cui il modello sopravvive decidono il prezzo di quella fase. Ne parliamo nella nostra guida su ciò che possiede davvero.
04	Smetta di trattare il movimento come una voce di lusso	Lo è stato a lungo, e la memoria dei prezzi è sopravvissuta alla realtà della produzione. Se non chiede un nuovo preventivo per un'animazione da due o tre anni, la cifra che ha in mente è probabilmente sbagliata.

Un'avvertenza che preferiamo dichiarare invece di nascondere

Tutto ciò che precede viene dal mix di progetti di un solo studio. È un dato di prima mano e specifico, e questo è il suo valore; non è un'indagine di mercato, e questo è il suo limite. Lo legga come un segnale forte sulla direzione delle commissioni, non come una quota di settore misurata.

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 architettonica	maverickframe.com/it/
----------------------------------	---

Oppure via email	sale@maverickframe.com
-------------------------	--

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.