



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Legno e cemento non perdonano: **8 dettagli** che il render sbaglia

Case in legno, lamellare, cemento architettonico, architettura biofilica: gli otto dettagli di materia che un render sbaglia più spesso, cosa consegnare allo studio, le due versioni da chiedere e i controlli sul primo render.

IL PROBLEMA

Chi sceglie legno e cemento compra una promessa di verità

Legno e cemento a vista si scelgono per quello che sono: una materia onesta, senza rivestimenti. Proprio per questo un render che li imita male fa più danni di uno che imita male un intonaco. L'occhio di un architetto, di un carpentiere o di un cliente attento riconosce subito un legno finto.

Una casa in legno si vende prima di esistere, spesso a chi teme che il legno sia fragile o troppo rustico. Una trave in lamellare deve sembrare capace di coprire quella luce. Un cemento architettonico vale per il disegno delle casseforme. Un progetto biofilico promette un verde che fa parte della struttura. In tutti i casi l'immagine è la prima prova.

E sono materiali che si guardano da vicino: il visitatore tocca la trave, segue le fughe del cassero con gli occhi. Un render che regge solo da lontano non basta.

Cosa l'immagine deve dire

- Che il materiale è quello vero, non una texture
- Come è fatto: lamelle, tavole, giunti, casseri
- Che la struttura regge ciò che promette
- Come invecchia il materiale e come cresce il verde

Cosa la fa sembrare finta

- Venatura che corre nel verso sbagliato
- La stessa texture ripetuta su ogni trave
- Cemento liscio e uniforme come plastica
- Piante perfette, tutte mature, tutte uguali

Sono dettagli piccoli, ma sono quelli su cui il pubblico di questi materiali si ferma.

Una regola semplice: ogni materiale a vista del progetto arriva allo studio con almeno una foto reale. Un nome commerciale non basta, una texture scaricata ancora meno.

GLI OTTO DETTAGLI

Otto dettagli di materia che tradiscono un render

Nessuno di questi è un problema di software. Sono informazioni che non sono arrivate allo studio, e che nessuno segnala perché l'immagine «sembra bella». Ognuna si corregge con un disegno o una foto.

DETTAGLIO	COME SI SBAGLIA	COME SI FA GIUSTO
Verso della venatura	Venatura trasversale su travi e pilastri	Sempre lungo l'asse dell'elemento, come nel legno vero
Lamelle del lamellare	Trave piena, senza linee di incollaggio	Lamelle leggibili in testa e sui fianchi, spessore da progetto
Giunti e connessioni	Travi che si compenetrano senza nodo	Piastre, spinotti, unioni a scomparsa come da dettaglio
Pannelli e tavole	Una sola superficie continua	Fughe tra i pannelli X-lam o tra le tavole di rivestimento
Disegno delle casseforme	Cemento senza trama	Modulo dei pannelli di cassero, segno delle tavole se previsto
Fori dei distanziatori	Assenti, o sparsi a caso	Allineati sul modulo del cassero, con il loro tappo
Colore del getto	Grigio uniforme, come una vernice	Leggere variazioni tra getti, tono dal campione
Verde di progetto	Tutto maturo il giorno dell'inaugurazione	Due stati: alla consegna e a crescita avvenuta

Sul legno di rivestimento vale lo stesso principio: se il progetto accetta l'ingrigimento naturale, anche l'immagine deve saperlo mostrare. Lo stesso vale per il cemento: le variazioni di tono tra un getto e l'altro fanno parte del progetto, non sono un difetto da cancellare in post-produzione.

COSA CONSEGNARE

Campioni, dettagli, casseri: cosa mandare allo studio

La materia non si descrive a parole. Si mostra con un campione, una foto, un dettaglio costruttivo. Ecco il minimo, materiale per materiale.

MATERIALE	DA CONSEGNARE	PERCHÉ
Legno strutturale e lamellare	Specie, finitura, orientamento delle lamelle, dettagli dei nodi	Venatura, tono e connessioni coerenti
Pareti X-lam o a telaio	Schema dei pannelli, rivestimenti interni ed esterni	Fughe e superfici a vista corrette
Rivestimenti in legno	Larghezza e posa delle tavole, trattamento, campione fotografato	Ritmo di facciata e tono reale
Cemento architettonico	Disegno del cassero, posizione dei fori, campione o getto di prova	Trama, modulo e colore credibili
Verde	Progetto del verde, specie, dimensioni alla messa a dimora	Aspetto alla consegna, non solo a regime

Le due versioni da chiedere

Legno che si invecchia, cemento che si patina, verde che cresce: chiedi la stessa inquadratura in due stati, **alla consegna e tra qualche anno**. La prima protegge dalle contestazioni, la seconda racconta il progetto.

L'intelligenza artificiale aiuta soprattutto dove è la natura a reggere l'inquadratura: verde, acqua. Molto meno su un edificio nudo. E non costruisce il modello: i disegni costruttivi li legge male.

DIM KUZMENKO, CO-FONDATORE, MAVERICK FRAME STUDIO

PRIMA DI INIZIARE

La checklist della materia, prima e dopo il primo render

Chi compra una casa in legno o un edificio in cemento a vista compra anche il modo in cui è fatto. Questa pagina serve a far arrivare quel modo fino all'immagine.

Da raccogliere prima di contattare uno studio

- ☐ Piante, prospetti e sezioni, così come sono
- ☐ Specie e finitura del legno, con foto del campione
- ☐ Progetto del verde con le dimensioni d'impianto
- ☐ Dettagli dei nodi e delle connessioni a vista
- ☐ Disegno delle casseforme e dei fori
- ☐ Una riga su a cosa servono le immagini

Da verificare sulla prima immagine

- ☐ La venatura segue l'asse di ogni elemento?
- ☐ Il cemento mostra modulo e fori del cassero?
- ☐ Le lamelle e le fughe sono leggibili?
- ☐ Il verde esiste anche nella versione alla consegna?



Rendering di produzione Maverick Frame.

LAVORARE CON UNO STUDIO

Quanto costa, e come scrivere il brief

Le due domande che ci vengono fatte prima di ogni altra. Entrambe le risposte sono brevi.

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

Intervali di mercato che siamo disposti a pubblicare, in dollari. Tempi di consegna e numero di round di revisione non compaiono deliberatamente: i nostri variano troppo per tipo di progetto per essere dati come riferimento, e un numero inventato qui sarebbe peggio di nessun numero.

Come scrivere il brief: più corto è meglio

È il contrario di quello che quasi tutti immaginano. Quattro cose:

- Cosa serve — **quante immagini, e di cosa**
- Le piante e i prospetti, così come sono
- Qualche immagine di riferimento per atmosfera e luce
- Una riga chiara su a cosa *servono* le immagini

Gonfiare un lavoro piccolo in un capitolato di cinquanta pagine è controproducente: preso alla lettera produce un risultato brutto e disorienta chi esegue. Dichiarare l'intenzione e lasci il dettaglio a chi lo fa ogni giorno.

L'errore che costa di più

L'errore più frequente non è scegliere il fornitore sbagliato. È il **tempismo**. Si cerca solo dopo che il primo fornitore ha già fallito e la scadenza incombe, e a quel punto si sceglie nel panico.

Valuti e ingaggi partner di rendering **prima** di averne bisogno. Uno, meglio più d'uno, briefati e pronti. Costa un pomeriggio adesso e salva un progetto dopo.

10+

ANNI DI RENDERING E
NARRAZIONE VISIVA

350+

MARCHI E AGENZIE SERVITI
NEL MONDO

95%

TASSO DI SODDISFAZIONE
DEI CLIENTI

40%+

DELLE COMMESSE INCLUDE
GIÀ MOVIMENTO O 360

Quando l'immagine deve reggere, parli con noi

Siamo uno studio CGI: rendering architettonico e di prodotto, modellazione 3D, animazione, tour 360 e VR. Dieci anni, oltre 350 marchi e agenzie, e il tipo di lavoro che resta corretto anche quando qualcuno conta le finestre.

Ci mandi le piante e una riga su a cosa servono le immagini. Riceverà perimetro e prezzo, senza obbligo di usare né l'uno né l'altro.

INIZI DA QUI

maverickframe.com/contacts

GUARDI I LAVORI

maverickframe.com/gallery

SCRITTO DA

Dim Kuzmenko

Co-fondatore



Rendering di produzione Maverick Frame. - Gli intervalli sono valori di mercato 2026 e non costituiscono un preventivo.