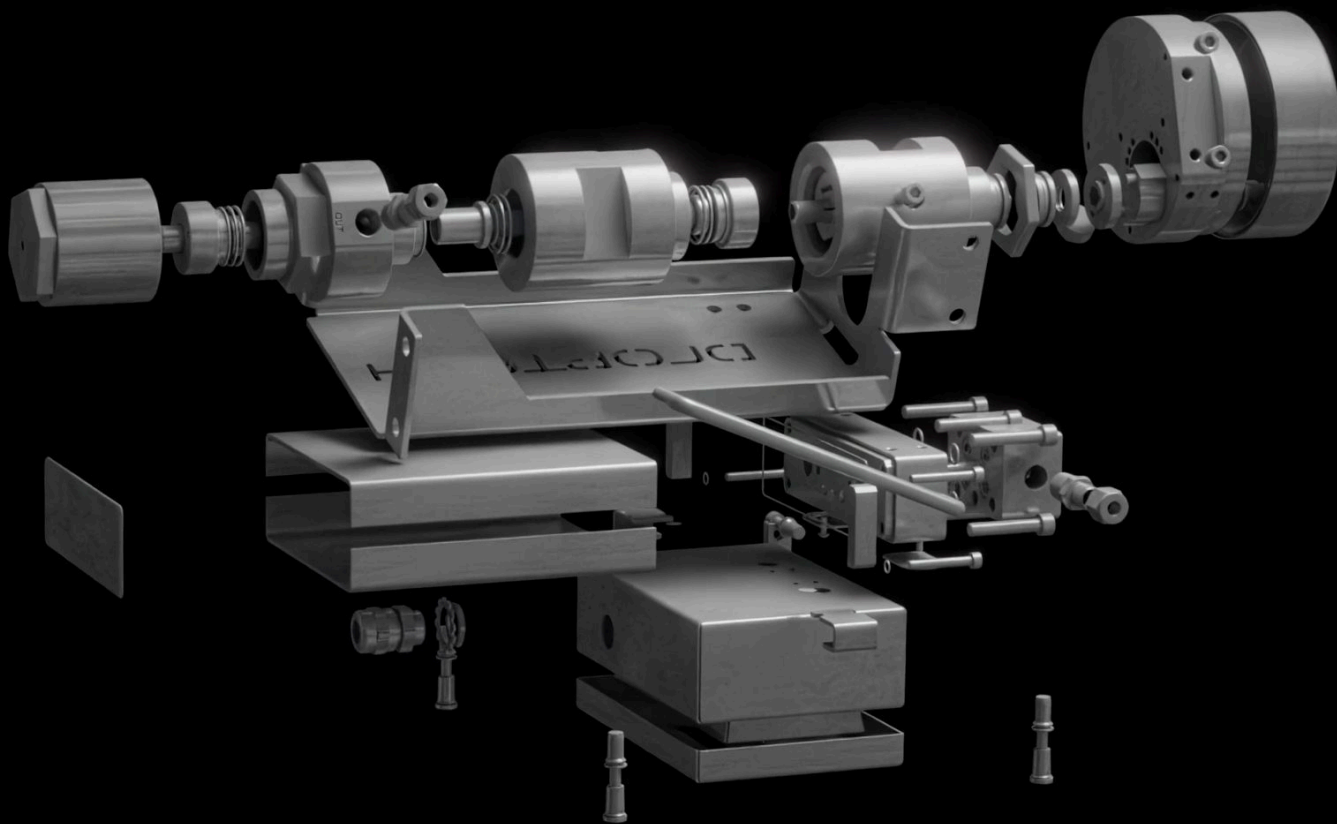




GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Cinque passaggi. Ogni pezzo in ordine. **Un solo rendering.**

Che cosa preparare a ogni passaggio di un'animazione di montaggio 3D, quali esportazioni CAD funzionano, dove intervengono i Suoi ingegneri e quanto dura di solito ogni fase, dal brief alla consegna.

SI PARTE DA QUI

Perché un'animazione di montaggio va in ritardo

Un'animazione di montaggio raramente è in ritardo perché il rendering è lento. È in ritardo perché chi conosce il vero ordine di montaggio vede il film troppo tardi: l'ingegnere quando i componenti sono già animati, il team di assistenza quando il montaggio video è già chiuso.

Ogni commento tardivo butta via lavoro già fatto. Un componente che fisicamente non può muoversi così significa nuova animazione; un elemento di fissaggio cambiato significa un nuovo modello e nuove inquadrature; un ingegnere che vede la sequenza per la prima volta nel film finale significa entrambe le cose.

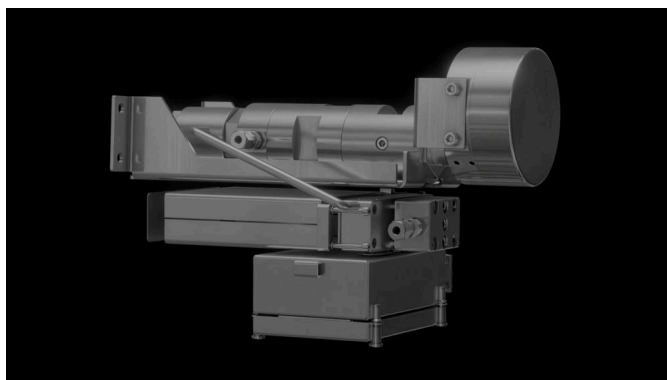
REVISIONE ALLA FINE

REVISIONE A OGNI PASSAGGIO

01	L'ingegnere vede la sequenza per la prima volta a rendering fatto	L'ingegnere approva la sequenza prima che qualcosa si muova sullo schermo
02	I file CAD pesanti emergono a metà animazione	I file si controllano e si semplificano nei primi giorni
03	Versione commerciale e versione per installatori si discutono in un solo film	Versioni separate dallo stesso modello, pianificate già nello storyboard
04	I tempi si giudicano nel render finale	I tempi si approvano sull'animatic, prima del rendering

Il valore è la sequenza approvata. I fotogrammi sono il risultato.

Una sequenza componente per componente verificata dal Suo ingegnere e uno storyboard con gli angolazioni di camera sono la parte più economica di un'animazione di montaggio e quella da cui dipende tutto il resto. Li fissi per primi e ogni passaggio successivo renderizza ciò che è già concordato.



Fotogrammi dell'animazione di montaggio di una valvola industriale Maverick Frame.

LA ROADMAP

Che cosa approvare a ogni passaggio, e chi lo rivede

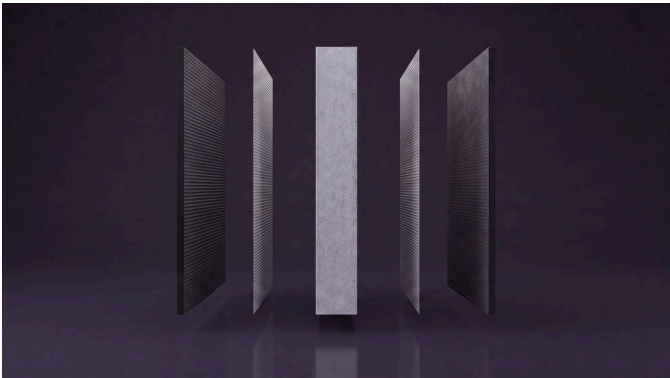
I cinque passaggi qui sotto sono quelli della nostra pagina sull'animazione di montaggio. Per ciascuno: che cosa si produce, chi lo rivede dalla Sua parte e che cosa eredita il passaggio successivo invece di rifarlo.

PASSAGGIO	PRODURRE E APPROVARE	CHI LO RIVEDE	PASSA AVANTI
Brief e CAD	Pubblico, canali, durata; raccolta di file CAD o STEP, disegni, manuali e linee guida del brand	Responsabile prodotto o marketing	Il brief su cui si verifica ogni passaggio successivo
Sequenza	L'ordine di montaggio componente per componente, con fissaggi e utensili	Ingegnere di progetto o di produzione	La sequenza esatta che segue ogni inquadratura
Storyboard	Angolazioni di camera, didascalie e tempi per ogni passaggio, come fotogrammi e animatic grezzo	Ingegnere per la precisione, marketing per la storia	Elenco delle inquadrature, didascalie e tempi
Animazione	Preparazione del modello, materiali, animazione e rendering in piena qualità	Ingegnere per il movimento, Lei per i tempi	Le inquadrature approvate per ogni versione
Consegna	Editing, etichette e audio; un master più versioni brevi per web, fiere, manuali e social	Team marketing, assistenza o documentazione	Un modello 3D pulito per il film successivo

Parta dalla fase in cui è

Se ha già l'ordine di montaggio in un manuale, parta dalla Sequenza e chiedi che il Suo ingegnere la riveda prima che si animi qualsiasi inquadratura. È questo che permette alla versione commerciale, alla guida per installatori e alla versione per la formazione di riutilizzare le stesse inquadrature.

Non tutti i progetti attraversano i cinque passaggi con lo stesso peso. Un breve esploso per una pagina prodotto può passare dal Brief all'Animazione in pochi giorni; una guida all'installazione passo passo richiede sempre una sequenza firmata dal Suo ingegnere. L'ordine vale comunque.



Fotogrammi dell'animazione in esploso di un sistema parete Maverick Frame.



QUANTO TEMPO SERVE

Un film di 30 secondi, passaggio per passaggio

Un esempio composito: un film di montaggio o in esploso di 30 secondi, per un prodotto con qualche decina di componenti, con il CAD disponibile e un ingegnere che rivede dalla Sua parte. Giorni di studio e di revisione sono separati: il calendario del Suo ingegnere pesa sui tempi quanto il nostro.

PASSAGGIO	CHI LAVORA	GIORNI LAVORATIVI
01 Brief: avvio, file, pubblico e canali	studio	1 giorno
02 Controllo e semplificazione del CAD	studio	2 giorni
03 Sequenza: ordine di montaggio componente per componente	studio	1 giorno
04 Revisione della sequenza per la precisione	il Suo ingegnere	2 giorni
05 Storyboard: angolazioni, didascalie, animatic grezzo	studio	2 giorni
06 Revisione dello storyboard	il Suo ingegnere	2 giorni
07 Animazione: materiali, animazione, rendering	studio	5 giorni
08 Revisione dell'animatic: movimento e tempi	il Suo ingegnere	1 giorno
09 Consegna: editing, etichette, audio, versioni brevi	studio	2 giorni
Giorni lavorativi dello studio		13 giorni
Giorni di revisione dalla Sua parte		5 giorni

Dal brief alla consegna, un film di 30 secondi

In giorni di calendario, con revisioni restituite nei tempi

18 giorni

circa 4 settimane

13

GIORNI LAVORATIVI DELLO STUDIO

5

GIORNI DI REVISIONE DA LEI

3

REVISIONI PRIMA DEL RENDERING

1

MODELLO PER OGNI VERSIONE

Centinaia di componenti, nessun file CAD, più versioni per pubblico, più lingue o un'approvazione formale della documentazione allungano i tempi. Ci indichi la data del lancio, della fiera o della stampa del manuale e pianifichiamo i passaggi a ritroso da lì.



Fotogrammi di animazioni di montaggio e in esploso Maverick Frame.



TUTTO IN UNA PAGINA

Che cosa inviarci a ogni passaggio

I team i cui loghi compaiono sulle nostre pagine dei servizi non inviano lunghe specifiche. A ogni passaggio inviano poche cose come queste, di solito nel corpo di un'email, ed è sufficiente per fare un preventivo e iniziare il lavoro.

01	Brief: il pubblico	Chi guarderà: acquirenti, installatori, tecnici o investitori, e dove verrà riprodotto.
02	Brief: i file	Esportazioni STEP o IGES, CAD nativo, oppure disegni e foto se un modello non c'è ancora.
03	Brief: i componenti	Un elenco dei componenti o la distinta base, e quali componenti chi guarda deve vedere.
04	Sequenza: l'ordine	La sequenza di montaggio reale, dal manuale, dalla linea o dagli appunti dell'ingegnere.
05	Sequenza: il revisore	Chi controlla sequenza e movimento, e di quanto tempo ha bisogno.
06	Storyboard: il look	Colori del brand e due o tre riferimenti per materiali e illuminazione.
07	Animazione: i tempi	Eventuali durate fisse, come un loop per la fiera o uno spazio sulla pagina prodotto.
08	Consegna: le versioni	Formati, lingue, versioni brevi e se le etichette vanno incorporate o aggiunte dopo.
09	Ogni passaggio: la data	Il lancio, la fiera o la stampa del manuale. Pianifichiamo a ritroso da lì.

Un nuovo film, lo stesso modello

Se il Suo film l'abbiamo fatto noi, il successivo inizia con una sola email: il nuovo pubblico, i passaggi e la data. Modello preparato e materiali sono in archivio, quindi il lavoro parte da nuove inquadrature, non da una nuova modellazione.

Le nostre condizioni sono nella pagina successiva

Prezzi di mercato, tempi e che cosa conta come round di revisione sono a pagina 06. Il calendario di pagina 04 è un esempio composito, non una promessa per ogni progetto.



Fotogrammi di animazioni di meccanismi e linee 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 la data

File CAD o STEP, disegni, un manuale, una distinta dei componenti o solo una prima bozza del brief, nello stato in cui sono, e la data in cui serve il film. Le risponderemo con perimetro, calendario e prezzo, per iscritto e senza una chiamata commerciale.

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

Animazione di montaggio	maverickframe.com/it/servizi/animazione-di-montaggio-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.