



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Cinque fasi. Una confezione in 3D. Crea una volta sola.

Quali immagini di packaging ordinare dal primo concept all'incontro con il buyer, alla pagina di preordine e al lancio, che cosa porta avanti il modello 3D e il budget per fase alla nostra tariffa prodotto.

SI PARTE DA QUI

Cinque fornitori, cinque look, una sola confezione

La maggior parte dei brand compra immagini di packaging una fase alla volta. Mockup di concept dal designer, uno shooting del campione per il deck degli investitori, schede commerciali da un’agenzia, immagini Amazon da un fotografo e annunci di lancio da un freelance.

Ognuno ricrea la stessa confezione, e ognuno la fa sembrare un po' diversa. Gli acquirenti vedono cinque prodotti dove Lei ne vende uno, e l'impianto si paga cinque volte.

COMPRATO FASE PER FASE		PIANIFICATO COME UN'UNICA ROADMAP	
01	La confezione si reimposta per ogni nuovo set	La confezione si costruisce una volta in 3D e si aggiorna quando cambia la grafica	
02	Ogni referenza, gusto e formato è un nuovo shooting o un nuovo render	Le varianti sono cambi di etichetta con camera e luce fisse	
03	Scheda commerciale, scheda prodotto e annunci sembrano tre brand	Un solo look tra deck per il buyer, e-shop, marketplace e annunci	

Il valore è il modello. Le immagini sono il risultato.

Una confezione costruita in 3D dalla Sua fustella, con etichetta, materiali e finiture allineati alla stampa, è il costo più grande del primo set. Se resta presso un solo studio, ogni set successivo è fatto di inquadrature e rendering, non di impianto.



Rendering di produzione Maverick Frame.

LA ROADMAP

Che cosa ordinare in ogni fase, e che cosa resta

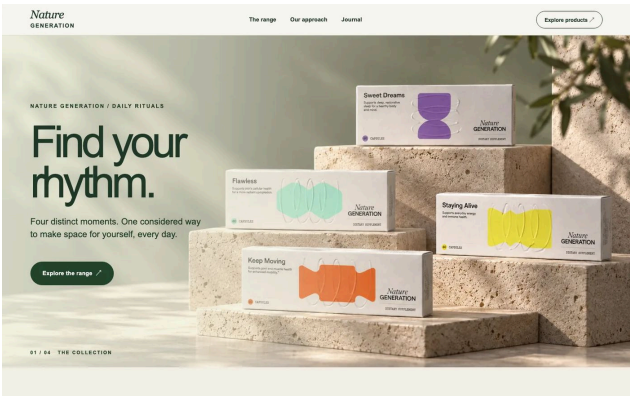
Cinque fasi, nell'ordine in cui la maggior parte delle confezioni le attraversa. Ogni riga dice che cosa ordinare, chi lo guarderà e che cosa riusa la fase successiva.

FASE	ORDINI QUESTE IMMAGINI	CHI LE USA	PASSA AVANTI
Concept	Opzioni di design del packaging in 3D: forma, etichetta e finiture, affiancate	Fondatori, team del brand	Il modello della confezione e il look
Approvazione	Una vista pulita su bianco per confezione, primi piani di stampa a caldo e rilievo	Tipografia, ufficio regolatorio, investitori	L'impostazione di camera e luce
Sell-in	Viste a scaffale ed espositore, immagini per schede commerciali, deck e preordini	Buyer della distribuzione, investitori, sostenitori	Le scene in archivio
Lancio	Packshot su bianco per ogni referenza, rotazione a 360 gradi, scene lifestyle	Amazon, il Suo e-shop, PR	La libreria di viste
Campagna	Video di unboxing e di reveal della confezione, formati social e per annunci	Annunci, social, schermi in negozio	Un modello pronto per la prossima referenza

Parta dalla fase in cui è

Se l'incontro con il buyer è il mese prossimo, ordini ora il set per il sell-in e chiedi che la confezione sia conservata come un'unica scena con inquadrature fisse in archivio. È questo che permette alla scheda prodotto, agli annunci e al prossimo gusto di riusarla invece di ripartire.

Non tutte le confezioni attraversano tutte e cinque le fasi. Una confezione già a scaffale può partire dal Lancio con un aggiornamento delle schede prodotto; una startup può fermarsi al Sell-in finché non si chiudono i preordini. L'ordine vale comunque, e vale anche la regola: la fase che arriva per prima costruisce la scena che le altre riusano.



Rendering di produzione Maverick Frame.

QUANTO COSTA

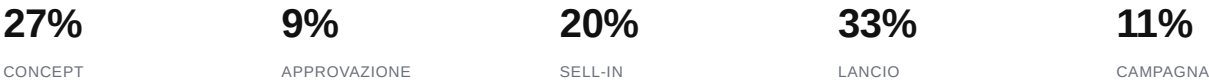
Una linea, cinque fasi, voce per voce

Un esempio composito: una linea di quattro referenze in un'unica forma di confezione, calcolata alla nostra tariffa prodotto di \$45 l'ora. Le ore seguono i nostri standard di prodotto: una vista su bianco o in studio circa 4 ore, una scena circa 6. I Suoi numeri saranno diversi; le proporzioni e il risparmio dato dal riuso del modello di solito no.

VOCE	BASE	A \$45 L'ORA
01 Concept: modello della confezione, applicazione etichetta, materiali e luci	16 h, una volta	\$720
02 Concept: due opzioni di design in 3D, una vista in studio ciascuna	2 x 4 h, modello riusato	\$360
03 Approvazione: vista pulita su bianco e primo piano della finitura	2 x 4 h, impianto riusato	\$360
04 Sell-in: scene a scaffale ed espositore per il deck del buyer	2 x 6 h, modello riusato	\$540
05 Sell-in: tagli per pagina di preordine e scheda commerciale	6 x 1 h, render riusati	\$270
06 Lancio: packshot su bianco per ogni referenza	4 x 4 h, impianto riusato	\$720
07 Lancio: scene lifestyle	2 x 6 h, modello riusato	\$540
08 Campagna: formati social e per annunci dai render	10 x 1 h, render riusati	\$450
Subtotale Concept		\$1.080
Subtotale Approvazione		\$360
Subtotale Sell-in		\$810
Subtotale Lancio		\$1.260
Subtotale Campagna		\$450

Pianificato come un'unica roadmap **\$3.960**

Le stesse immagini comprate fase per fase, da zero **\$6.120**



Da zero significa le stesse voci più \$2.160: l'impianto da \$720 rifatto per Sell-in, Lancio e Campagna. Le percentuali sopra si riferiscono al totale pianificato di \$3.960, 88 ore di studio.

TUTTO IN UNA PAGINA

Che cosa inviarci in ogni fase

Il breve elenco di materiali che decide prezzo e tempi in ogni fase. Invii quello che ha; ciò che manca diventa una domanda, non un ritardo.

01	Concept: il brief	Prodotto, fascia di prezzo, scaffale o canale, e due riferimenti per il look. Se il design non c'è ancora va bene: il concept parte da qui.
02	Concept: la confezione	La fustella con le misure, o la bottiglia, il barattolo o la scatola che intende usare, con tappo e chiusura.
03	Approvazione: la grafica	File dell'etichetta pronti per la stampa, di solito AI o PDF, con riferimenti Pantone o CMYK.
04	Approvazione: le finiture	Stampa a caldo, rilievo, soft-touch, kraft o vetro: un campione stampato o una foto in luce neutra.
05	Sell-in: il buyer	L'insegna o il canale, la data dell'incontro e i formati del deck o della scheda commerciale.
06	Lancio: le referenze	L'elenco di gusti, formati e colori, e quali condividono la stessa forma di confezione.
07	Campagna: i canali	Annunci, social, schermi in negozio: misure, durate e data di lancio.
08	Ogni fase: la data	L'incontro con il buyer, il lancio dei preordini o l'ordine di stampa. Pianifichiamo a ritroso da lì.

Cambiare fase, tenere la scena

Se abbiamo costruito la Sua confezione in una fase precedente, riapirla richiede una sola email: indichi la fase, i nuovi deliverable ed eventuali modifiche alla grafica. Il modello è in archivio, quindi il preventivo parte dal rendering, non dall'impianto.

Le nostre condizioni sono nella pagina successiva

Tariffe, tempi e che cosa conta come round di revisione sono a pagina 06. L'esempio composito di pagina 04 è calcolato alla stessa tariffa prodotto di \$45.



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 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/
Rendering packaging	maverickframe.com/it/servizi/rendering-packaging/
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.