



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Cinque fasi di lancio. Un solo modello. **\$8.000 di differenza.**

Quali render ordinare dal design al post-vendita, cosa porta il modello di prodotto in ogni fase e la roadmap con i prezzi: \$18.700 pianificata, \$26.700 rifacendo il modello ogni volta.

DA DOVE PARTIRE

Ogni fase ricompra lo stesso prodotto

I render di un prodotto raramente si ordinano in un'unica volta. Il design vuole le varianti colore prima degli stampi, i founder vogliono immagini hero per il pitch deck, il retail vuole i packshot, il marketing un video di lancio e l'assistenza, un anno dopo, gli esplosi.

Ogni ordine finisce a chi è più vicino in quel momento: l'agenzia di design, un freelance trovato per il deck, il team contenuti del retailer. Ognuno ricostruisce il prodotto dal CAD o da fotografie. Le immagini escono ogni volta un po' diverse, e il modello pagato a marzo non è quello che l'assistenza può usare a novembre. Il secondo problema è il tempo: render delle varianti ordinati dopo gli stampi non possono più cambiare la decisione per cui servivano.

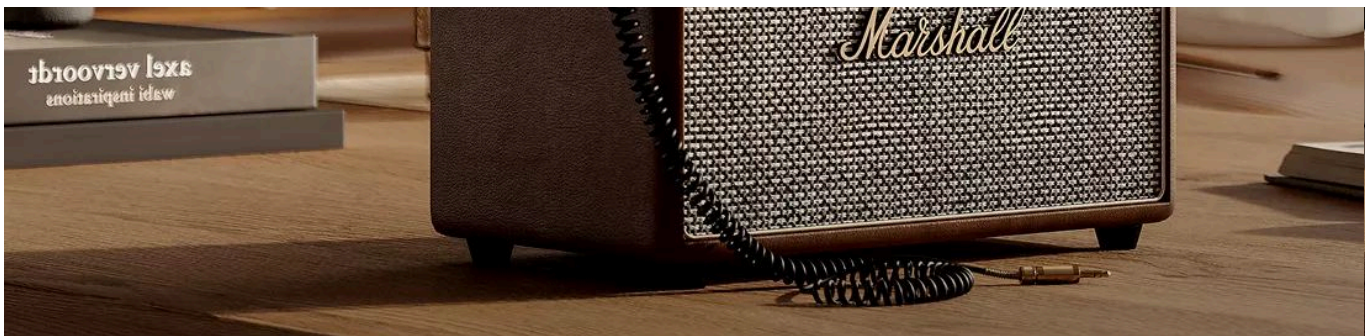
COMPRATO FASE PER FASE

PIANIFICATO COME UNA ROADMAP

01	Un nuovo fornitore ricostruisce il prodotto dal CAD a ogni fase	Un solo modello di prodotto, conservato dallo studio e riaperto per ogni set
02	Colori e materiali abbinati a occhio: confezione, scheda e ads non coincidono	Materiali definiti una volta: ogni immagine mostra la stessa finitura
03	Opzioni di design renderizzate dopo gli stampi, a scelta già fatta	Varianti renderizzate prima degli stampi, quando possono ancora cambiarla
04	Esplosi ordinati da zero quando serve il manuale	Parti già separate nel modello: i render per l'assistenza sono una camera in più

Non sta comprando immagini. Sta ricomprando un modello, più e più volte.

In un rendering di prodotto, gran parte del costo del primo set è il modello con la scena di studio. Ogni set successivo dovrebbe pagare camere e luci, non il prodotto una seconda volta.



Rendering di produzione Maverick Frame.

LA ROADMAP

Cosa ordinare in ogni fase, e cosa resta

Le cinque fasi come compaiono sulla nostra pagina di rendering di prodotto, nel loro ordine. Trovi la riga in cui si trova ora il Suo prodotto; l'ultima colonna è ciò che deve chiedere di ricevere perché la fase successiva parta da lì.

FASE	VISUAL DA ORDINARE	CHI LI USA	COSA SI RIUSA
Design	Render fotorealistici di varianti colore e opzioni di design, prima degli stampi	Industrial design, product management	Modello di prodotto, libreria materiali
Pitch	Immagini hero e callout delle funzioni per deck e crowdfunding	Founder, investitori, buyer del retail	Set di luci hero, camere
Retail	Packshot su fondo bianco, render del packaging, set di angolazioni	Retailer e marketplace	Modello del packaging, scena packshot
Lancio	Ambientazioni lifestyle, dettagli e una breve animazione di lancio	Marketing, ads, social, pagina di lancio	Ambienti, rig di animazione
Support	Esplosi, render dei componenti e immagini di installazione	Manuali, help center, pagina ricambi	Parti separate per il modello dell'anno dopo

Parta da dove si trova

Se il Suo prodotto è in fase Retail, ordini i packshot dal modello usato per le immagini del Pitch e chiedi il modello del packaging e la scena packshot come deliverable. Il video di lancio li riusa entrambi, e l'assistenza eredita un modello che si smonta già.



Rendering di produzione Maverick Frame.

QUANTO COSTA

Tutta la roadmap, voce per voce

Una roadmap composita per un prodotto di consumo, a tariffe di uno studio di fascia media. Le righe con «scena riusata» partono dal modello creato in Design. Il totale da zero tiene invariati tutti i prezzi unitari e aggiunge solo la ricostruzione che quelle righe evitano: modello e scena da \$2.000, una volta per fase.

	VOCE	BASE	TARIFFA STUDIO DI FASCIA MEDIA
01	Design. Modello di prodotto e scena di studio dal CAD	creazione	\$2.000
02	Design. Sei render di varianti e opzioni	6 x \$300	\$1.800
03	Pitch. Set di luci per le immagini hero	scena riusata da Design	\$400
04	Pitch. Tre immagini hero, tre callout delle funzioni	6 x \$450	\$2.700
05	Retail. Modello del packaging e scena packshot	scena riusata da Pitch	\$900
06	Retail. Set di angolazioni su fondo bianco	8 x \$250	\$2.000
07	Lancio. Modello preparato per l'animazione	scena riusata da Retail	\$400
08	Lancio. Ambientazioni lifestyle e dettagli	5 x \$500	\$2.500
09	Lancio. Animazione di lancio da 30 secondi	0,5 min x \$6.000	\$3.000
10	Support. Parti separate per gli esplosi	scena riusata da Lancio	\$600
11	Support. Render di esplosi, componenti e installazione	8 x \$300	\$2.400
	Subtotale Design		\$3.800
	Subtotale Pitch		\$3.100
	Subtotale Retail		\$2.900
	Subtotale Lancio		\$5.900
	Subtotale Support		\$3.000
	Pianificato come una roadmap		\$18.700
	Gli stessi visual comprati fase per fase, da zero		\$26.700

20%

DESIGN, \$3.800

17%

PITCH, \$3.100

15%

RETAIL, \$2.900

32%

LANCIO, \$5.900

16%

SUPPORT, \$3.000

\$8.000 sono il prodotto modellato altre quattro volte.

Ogni prezzo unitario è identico nei due totali. La differenza è una sola decisione: tenere il modello di prodotto presso un unico studio dal Design in poi, e far pagare a ogni fase solo camere e luci.

UNA PAGINA

Cosa inviarc in ogni fase

Come i clienti i cui loghi compaiono sulle nostre pagine dei servizi, non Le serve un capitolato per partire, in nessuna fase. Ci mandi quello che ha, spesso nel testo di un'email, e facciamo il preventivo da lì. Bastano due cose per fase.

01	Design: file	STEP o CAD nativo, oppure foto e dimensioni di un prototipo.
02	Design: opzioni	Le varianti colore e le finiture ancora aperte, e la data d'ordine degli stampi.
03	Pitch: la storia	Il deck o la pagina della campagna, e le tre funzioni che le immagini devono dimostrare.
04	Pitch: materiali	Campioni, scheda CMF o riferimenti colore per ogni parte visibile.
05	Retail: schede	Le specifiche immagine di ogni retailer: angolazioni, fondo, dimensioni, formato file.
06	Retail: packaging	Fustelle e grafiche della confezione, se deve comparire.
07	Lancio: canali	Dove andranno immagini e video: pagina prodotto, ads, social, punto vendita.
08	Lancio: atmosfera	Due o tre immagini di riferimento per l'ambientazione. Non una moodboard da quaranta.
09	Support: componenti	Le parti che i clienti sostituiscono o montano, e il formato di pagina del manuale.
10	Support: data	Quando va online il manuale o l'help center.

Cambi fase, tenga la scena

Conserviamo modello, materiali e scene dopo ogni fase. Quando il prodotto va avanti, ci mandi il nuovo brief citando l'ordine precedente: riapriamo gli stessi file, e Lei paga le nuove camere, non un nuovo modello.

Le nostre condizioni alla pagina successiva

Prezzi di mercato, tempi della prima bozza, giri di revisione e condizioni per le urgenze sono sul retro. Ogni prezzo di questa guida rientra in quegli intervalli.

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 di prodotto	maverickframe.com/it/servizi/rendering-prodotto/
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.