



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Un modello, dal Pitch all'Always-on. **\$7.200 in meno.**

Quale CGI ordinare dal pitch al flusso always-on, cosa porta il modello del prodotto in ogni fase successiva e una campagna di lancio prezzata contro il ripartire da zero in ogni fase.

DA DOVE PARTIRE

Un prodotto, cinque fornitori, cinque modelli

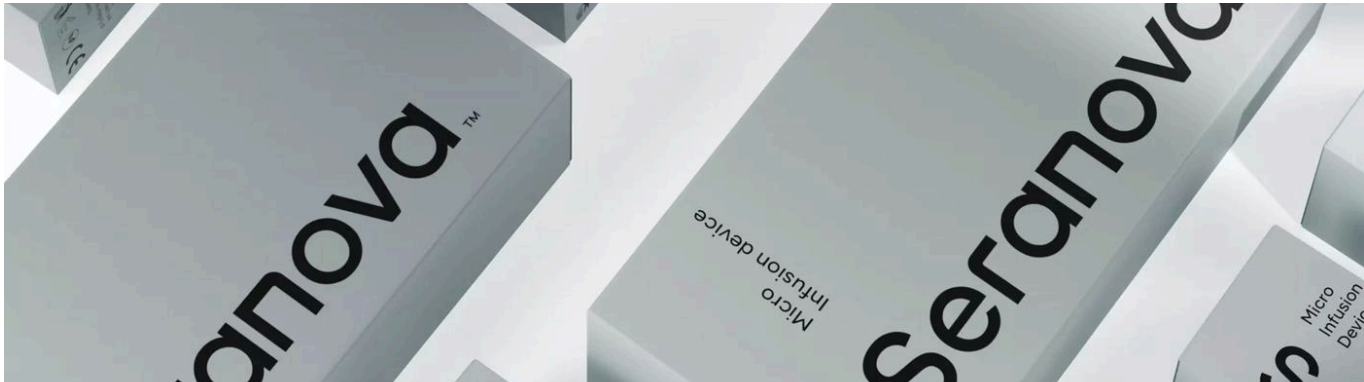
Una campagna di lancio renderizza lo stesso prodotto molte volte tra il pitch e l'ultima creatività always-on: mood frame per vincere il cliente, styleframe per l'approvazione, still hero e film per la data di uscita, ogni taglio del media plan, poi un flusso mensile di nuovi annunci. Il prodotto cambia appena. Il modello, di solito, viene ricostruito a ogni passaggio.

Il motivo è banale. I frame del pitch li fa chi è libero quella settimana, i visual per l'approvazione un freelance, la produzione lo studio che ha vinto il budget, i tagli un team di adattamento e gli annunci always-on il fornitore dell'agenzia performance. Ognuno modella il prodotto dal CAD, ricalibra etichetta e colore e rifà le luci. E i formati, necessari il giorno del lancio, di solito si ordinano dopo l'approvazione dell'hero.

COMPRATO FASE PER FASE		PIANIFICATO COME UNA ROADMAP	
01	Il modello del pitch buttato dopo il pitch	Modello del pitch costruito con precisione da produzione, archiviato	
02	Etichetta e colore ricalibrati da ogni fornitore	Un solo passaggio di accuratezza, approvato in Approvazione	
03	Formati ritagliati da un master dopo l'approvazione	Aree di sicurezza per ogni formato impostate nella scena	
04	Annunci always-on trattati come progetti nuovi	Creatività mensili renderizzate dalle stesse scene	

Il modello è l'asset. Lo paghi una volta.

Modellare il prodotto e allinearlo a CAD, etichetta e colori è la parte più lenta della CGI di campagna. Tenga il modello, e ogni fase successiva paga camere, luci e formati, non di nuovo il prodotto.



Rendering di produzione Maverick Frame.

LA ROADMAP

Quale CGI ordinare, fase per fase

Cinque fasi, dal pitch al flusso always-on. L'ultima colonna è ciò che lo studio deve passare avanti, perché la fase successiva parta da un prodotto approvato e già illuminato, non da un modello nuovo.

FASE	ORDINI QUESTI VISUAL	CHI LI USA	COSA PASSA AVANTI
Pitch	Mood frame e uno o due visual proof of concept	Il Suo team creativo, la commissione del pitch	Modello del prodotto, primo look e luci
Approvazione	Anteprime, controlli di accuratezza del prodotto e styleframe	I team brand e prodotto del Suo cliente	Modello, etichetta e varianti colore approvati
Produzione	Still hero, film, spot FOOH e packshot	La campagna, contro la data di uscita	Scene hero, camere e look-dev
Lancio	Ogni taglio, crop e formato per OOH, social a pagamento, marketplace, stampa e retail	Media buyer, retailer, stampa	Setup dei formati e aree di sicurezza
Always-on	Nuove scene, varianti stagionali e creatività fresche	Team performance e social	L'intera libreria, per la campagna successiva

Parta da dove si trova

Se è in Produzione, ordini ora still hero e film e chiedi due cose: ogni formato del media plan impostato nella scena prima del render, e i file di scena conservati. I tagli del Lancio e le creatività Always-on partiranno così da scene illuminate e approvate, non da un modello nuovo.



Rendering di produzione Maverick Frame.

QUANTO COSTA

Una campagna di lancio, prezzata in due modi

Un composito per il lancio di un prodotto confezionato su OOH, social a pagamento e marketplace, prezzato a tariffe di studio di mercato. I prezzi unitari sono identici nei due totali.

VOCE	BASE	A TARIFFE DI STUDIO
01 Pitch: modello del prodotto dal CAD, precisione da produzione	una volta	\$1.800
02 Pitch: tre mood frame, due visual proof of concept	3 x \$300 + 2 x \$450	\$1.800
03 Approvazione: etichetta, colore e accuratezza	modello dal Pitch	\$650
04 Approvazione: tre anteprime e quattro styleframe	3 x \$250 + 4 x \$400	\$2.350
05 Produzione: look-dev hero e ambienti	scena dall'Approvazione	\$1.400
06 Produzione: sei still hero	6 x \$500	\$3.000
07 Produzione: film hero, 30 s	0,5 min x \$7.000	\$3.500
08 Produzione: spot FOOH su plate urbano, 15 s	0,25 min x \$8.000	\$2.000
09 Lancio: setup dei formati e aree di sicurezza	scene dalla Produzione	\$1.000
10 Lancio: otto tagli del film, 20 still rirenderizzati	8 x \$300 + 20 x \$60	\$3.600
11 Lancio: otto packshot per marketplace	8 x \$250	\$2.000
12 Always-on: set stagionali e nuovi sfondi	scene dal Lancio	\$900
13 Always-on: dodici nuove creatività	12 x \$300	\$3.600
14 Always-on: sei loop social da 6 s	0,6 min x \$4.000	\$2.400
Fase Pitch		\$3.600
Fase Approvazione		\$3.000
Fase Produzione		\$9.900
Fase Lancio		\$6.600
Fase Always-on		\$6.900

Pianificato come una roadmap

\$30.000

Gli stessi visual comprati fase per fase, da zero

\$37.200

Da zero, ogni fase va a un nuovo fornitore che rimodella il prodotto dal CAD allo stesso \$1.800 del Pitch, poi fa il lavoro di scena della sua fase allo stesso prezzo. Pianificato come una roadmap, il modello si costruisce una volta: \$7.200 in meno.



LA PAGINA UNICA

Cosa mandarci in ogni fase

I clienti i cui loghi compaiono sulle nostre pagine non ci mandano capitolati per la CGI di campagna. Le agenzie mandano un brief in qualsiasi formato, i file del prodotto e una riga su dove girerà il lavoro. In ogni fase, basta per fare un preventivo.

01	Pitch: l'idea	Il concept, il prodotto e uno o due riferimenti. Basta una presentazione o poche righe in una mail.
02	Pitch: la data	Quando presenta, così i frame arrivano con un giorno di margine per la Sua revisione interna.
03	Approvazione: il prodotto	CAD, fustelle o foto di un campione, con l'etichetta e gli esecutivi di stampa.
04	Approvazione: i colori	Un riferimento Pantone o un campione fisico per ogni variante colore che il cliente vende.
05	Produzione: la shot list	Gli still, i film e i plate FOOH che servono, con durate e mercati in cui escono.
06	Produzione: la data di uscita	La prima data di uscita. Un minuto di film richiede 4-6 settimane.
07	Lancio: il media plan	Ogni formato con dimensioni, proporzioni e limiti di durata, prima che inizi il render.
08	Always-on: il calendario	Stagioni, mercati e volume mensile di creatività previsto.
09	Ogni fase: l'NDA	Il Suo NDA e come nominare i file senza marchio per il Suo cliente.

Cambia fase, resta la scena

Ci chiedi di conservare modello, materiali, camere e setup dei formati alla consegna di ogni fase. Alla fase o stagione successiva ci mandi le modifiche: preventiviamo solo scene, inquadrature e tagli nuovi.

Tariffe e condizioni sul retro

Forchette freelance e studio, i nostri tempi di produzione e cosa copre un giro di revisione sono nella pagina successiva, così puoi verificare le tariffe dietro questo composito.



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/
------------------------------	---

CGI per agenzie	maverickframe.com/it/soluzioni/agenzie-di-marketing/
------------------------	---

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.