



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Il Suo CAD non è un modello da rendering. Sistamarlo: **\$5.450.**

Cosa lasciano fuori i file dell'ufficio tecnico per il rendering, con prezzi voce per voce, e la checklist di consegna che fa modellare lo stesso prodotto per \$2.200.

PER COMINCIARE

Il CAD descrive come si produce, non come si vede

I file dell'ufficio tecnico servono a produrre un oggetto. Contengono tolleranze, viteria e ogni componente interno, e per la fabbrica sono esattamente giusti. Un modello da rendering serve a essere guardato: ogni superficie visibile pulita, ogni finitura separata, e niente all'interno che la camera non vedrà mai.

Così lo stesso prodotto ha bisogno di due file diversi, e il costo sta nella distanza tra i due. Quando il CAD arriva come export fuso senza lista delle finiture, lo studio passa i primi giorni a ripararlo, poi modella a intuito le parti che l'ufficio tecnico non ha mai disegnato: il cavo, i piedini, l'etichetta, lo schiumato nella scatola.

COSA CONTIENE IL CAD TECNICO

COSA SERVE A UN MODELLO DA RENDERING

01	Ogni vite, scheda e componente interno	Solo le superfici visibili. L'interno è peso che rallenta ogni rendering e ogni export.
02	Solidi per la lavorazione, spigoli vivi	Spigoli morbidi, leggermente raccordati, che prendono la luce come l'oggetto reale.
03	Un corpo per componente, nessuna finitura	Superfici divise per finitura, ognuna con un nome: opaco, lucido, spazzolato, soft-touch.
04	Ciò che la fabbrica produce	Tutto ciò che è nella foto, compresi cavi, adesivi e imballo che nessuno ha modellato.

Il file che manda decide cosa potrà fare il modello dopo.

Un modello costruito per un solo still non si può animare, inserire in un configuratore o aprire in AR su un telefono senza rifarlo. Dica a cosa serve il modello prima che venga costruito, e lo stesso lavoro copre tutti e quattro gli usi.



Rendering di produzione Maverick Frame.

LA FATTURA

Quanto è costato davvero il file dell'ufficio tecnico

Qui sotto un composito del lavoro di modellazione dietro le richieste di prodotto di quest'anno, a tariffe di studio di fascia media. Ogni voce è tempo speso per rendere utilizzabile un file tecnico, o per rifare un modello perché nessuno aveva detto a cosa sarebbe servito dopo.

	VOCE	BASE	TARIFFE STUDIO
01	Pulizia di un export fuso di 1.400 parti	assieme	\$900
02	Rimodellazione degli spigoli morbidi persi nell'export	superfici	\$450
03	Rimozione di viti, schede e componenti interni	pulizia	\$300
04	Un solido diviso in sei finiture a intuito	senza lista finiture	\$400
05	Cavo, piedini ed etichette assenti dal CAD	3 x \$150	\$450
06	Grafica dell'etichetta ricostruita da un JPG appiattito	grafica	\$350
07	Colore corretto dopo l'arrivo tardivo del campione	giro extra	\$300
08	Modello rifatto per un configuratore web	rifacimento	\$1.200
09	Versione alleggerita separata per l'AR	rifacimento	\$600
10	Coperchio e cerniera separati per un'animazione	rilavorazione	\$500
	Subtotale		\$5.450

Modello costruito dal file dell'ufficio tecnico

\$5.450

Lo stesso modello da una consegna pulita

\$2.200

\$3.250 sono riparazioni e rifacimenti, non modellazione.

Da una consegna pulita lo stesso prodotto costa: modello da un export STEP con lista delle finiture (\$1.100), le parti che il CAD non ha, dalle foto (\$300), parti mobili separate (\$200), UV pronte per varianti e configuratore (\$300) e una versione AR dallo stesso modello (\$300).



Rendering di produzione Maverick Frame.

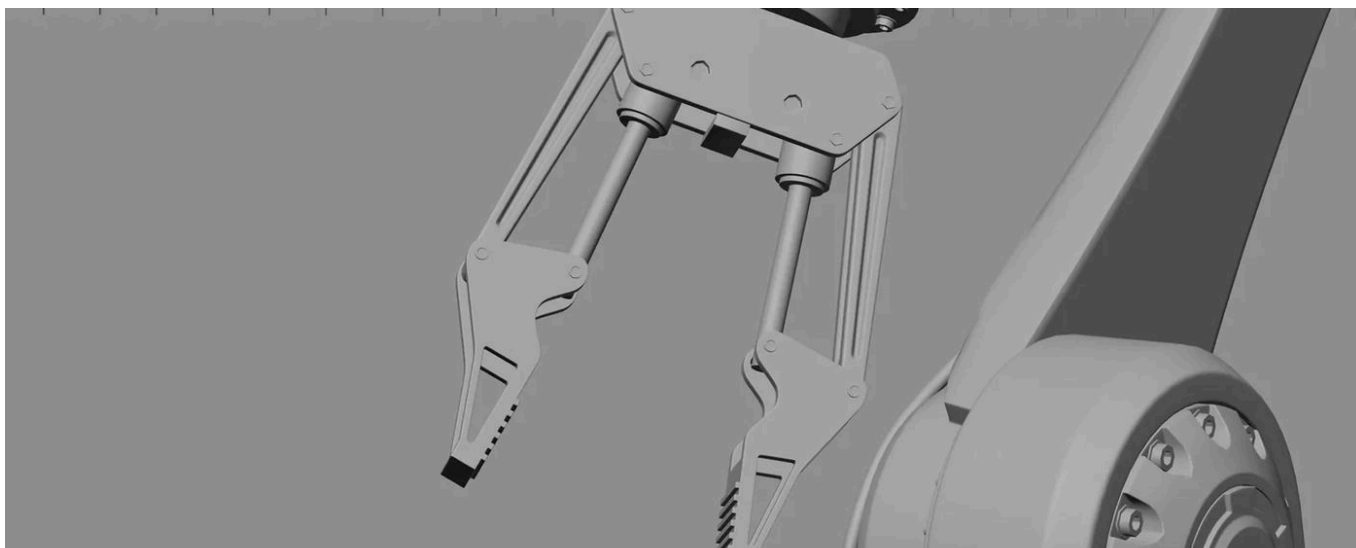
LA CONSEGNA

Cosa mandare dall'ufficio tecnico

Quasi tutto questo esiste già da qualche parte in azienda. Raccoglierlo richiede un pomeriggio, e sostituisce la maggior parte delle voci della pagina precedente.

MANDI QUESTO	PERCHÉ CONTA
01 Un export STEP, più il file nativo	Lo STEP si apre ovunque. Il file nativo conserva la struttura se l'export la fonde. Indichi quale versione è definitiva.
02 Una lista delle finiture per componente	Nomi dei componenti con la finitura di ognuno: codice colore, grado di lucido, texture. Una riga per parte fa risparmiare un giro.
03 Un campione fisico	Soft-touch, metallo spazzolato e tessuti non si giudicano da uno schermo. Un campione chiude la questione colore con uno sguardo.
04 Foto dell'oggetto reale	Luce neutra, più angolazioni. Mostrano il cavo, i piedini e le etichette che il CAD non ha mai avuto.
05 Grafiche di etichette e imballo	File vettoriali pronti per la stampa. Il testo ricostruito a mano da un JPG è dove gli errori entrano in un'immagine di prodotto.
06 Cosa si muove, e di quanto	Coperchi, cerniere, pulsanti, cassette. Separati all'inizio costano poco; divisi dopo, costano una rilavorazione.

USO FUTURO	COSA DEVE AVERE IL MODELLO	DA DECIDERE PRIMA
Varianti	Ogni finitura come materiale con un nome	Quante varianti colore
Animazione	Parti mobili separate, perni impostati	Cosa si apre o ruota
Configuratore	UV pulite, parti intercambiabili, geometria leggera	Quali optional si combinano
AR	Una versione leggera con texture baked	Quali piattaforme



Rendering di produzione Maverick Frame.

L'UNICA PAGINA

Cosa ci mandano davvero i brand

I clienti i cui loghi compaiono sulle nostre pagine non mandano archivi tecnici. Per la modellazione 3D di un prodotto mandano qualcosa di molto simile a questo, di solito nel corpo di una mail con un solo file allegato, e basta per fare un preventivo e iniziare.

01	Il prodotto	Una riga e il codice modello. Dica quale revisione va sul mercato.
02	Il file	Un export STEP. Anche il file nativo, se l'export sembra fuso.
03	L'oggetto reale	Un campione per posta, o foto in luce neutra da più angolazioni.
04	Finiture	Una riga per ogni parte visibile: codice colore, lucido, texture.
05	Cosa è nascosto	Quali componenti interni si possono togliere. Di solito tutti.
06	Cosa si muove	Coperchi, cerniere, pulsanti, tutto ciò che si apre in un video o in un configuratore.
07	Etichette e grafiche	File vettoriali per ogni superficie stampata e per la scatola.
08	A cosa serve il modello	Still adesso; varianti, animazione, configuratore o AR dopo. Questo decide come si costruisce.
09	La data in cui Le serve	Quella vera, non quella comoda.
10	Il budget	Una cifra o una forchetta. È la via più rapida verso un perimetro adatto.

Mandi il file così com'è

Non chiedi all'ufficio tecnico di pulirlo per noi. Passerà una settimana sulle cose sbagliate. Mandi l'export e la lista delle finiture, e Le diremo cosa manca già nella prima risposta.

Dica il futuro, non il dettaglio

Topologia, flusso degli spigoli e numero di poligoni sono il nostro lavoro. Quello che non possiamo indovinare è dove andrà il modello l'anno prossimo. Una frase su questo vale più di una pagina di regole di modellazione.



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 il CAD, anche se grezzo

Un export STEP o il file nativo, un campione o foto dell'oggetto reale, codici delle finiture e grafiche delle etichette, nello stato in cui sono. Le risponderemo con ciò che manca al file, un prezzo e le domande che decidono il lavoro - per iscritto, senza call commerciale.

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

CGI per il manifatturiero	maverickframe.com/it/soluzioni/industria-e-produzione/
----------------------------------	---

Oppure, semplicemente,	risponda alla mail con cui ha ricevuto questa guida.
-------------------------------	--

Scritta da chi legge questi brief

Dim Kuzmenko è il 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.