



GUIDA PRATICA / EDIZIONE 2026

Un anno di render. Interno o esterno. **\$43.240 di scarto.**

Un anno di immagini di uno studio prezzato due volte: un renderista a libro paga per \$80.120, oppure le stesse 64 viste e un film da un team esterno per \$36.880. Ogni voce in chiaro.

DA DOVE PARTIRE

Lo stipendio sembra poco. L'anno intero no.

Uno studio di venticinque persone inizia a pensare a un proprio renderista nel mese in cui un concorso, un'approvazione del cliente e una pratica edilizia chiedono immagini tutte insieme. I conti si fanno sul retro dell'offerta: uno stipendio contro una fattura di render, e l'assunzione sembra un risparmio.

Raramente lo è. Una fattura di render paga immagini finite. Uno stipendio paga un anno intero, compresi i mesi tra una scadenza e l'altra in cui non c'è nulla da renderizzare, i software che si rinnovano comunque e la workstation che invecchia sotto la scrivania. Metta entrambi sugli stessi dodici mesi e il quadro cambia.

L'ASSUNZIONE SULLA CARTA

COSA PORTA IL PRIMO ANNO

01	Uno stipendio, una persona sempre a disposizione	Quattro mesi di quello stipendio senza nulla da renderizzare tra i picchi
02	Software comprato una volta	Una decina di abbonamenti che si rinnovano ogni anno
03	Il PC dell'ufficio basterà	Una workstation con GPU, e crediti di render farm la sera prima di una consegna
04	Una persona copre tutte le immagini	Animazioni e viste 360 vanno comunque fuori, a prezzo pieno
05	Pronto per il prossimo concorso	In ferie, in malattia o a chiudere il progetto precedente la settimana in cui arriva

Confronti anni, non fatture.

Un reparto di rendering esterno si paga a immagine e non costa nulla nei mesi tranquilli. Un renderista si paga ogni mese. Nel composito della pagina successiva, le stesse immagini costano \$43.240 in più in un anno se fatte internamente.



Rendering di produzione Maverick Frame.

IL PREVENTIVO

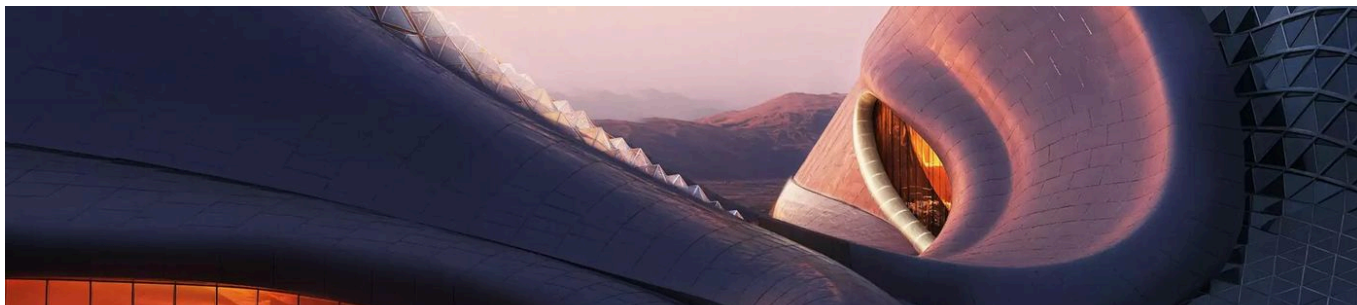
Uno studio, un anno, prezzato in due modi

Un composito degli studi che ci affidano lavoro: 25 persone, 64 viste e un minuto di animazione all'anno, in tre picchi. Le voci interne usano lo stipendio di un renderista di livello intermedio; quelle esterne le tariffe medie di mercato degli studi.

	VOCE	BASE	ALL'ANNO
01	Stipendio del renderista, otto mesi di produzione	8 x \$4.800	\$38.400
02	Lo stesso stipendio, quattro mesi tranquilli tra i picchi	4 x \$4.800	\$19.200
03	Costi del datore di lavoro: contributi, benefit, ferie	20% dello stipendio	\$11.520
04	Software: 3ds Max, V-Ray o Corona, Photoshop, plug-in, librerie	10 abbonamenti	\$5.400
05	Workstation con GPU, ammortizzata in tre anni	\$6.000 / 3	\$2.000
06	Crediti di render farm nelle settimane di consegna	12 x \$200	\$2.400
07	Formazione, corsi e aggiornamenti di versione	all'anno	\$1.200
08	Pulizia del modello: file Revit o ArchiCAD pronto per il render	8 x \$400	\$3.200
09	Viste esterne, bozze e round di revisione inclusi	40 x \$450	\$18.000
10	Viste interne, bozze e round di revisione inclusi	24 x \$400	\$9.600
11	Urgenza su un set di concorso, metà del tempo	6 x \$450 x 40%	\$1.080
12	Animazione walkthrough, un minuto	1 min x \$5.000	\$5.000
Reparto di rendering esterno, voci da 8 a 12			\$36.880
Renderista interno, voci da 1 a 7			\$80.120

\$43.240 tra le stesse 64 viste e un film.

Il Suo cliente vede le stesse immagini in entrambi i casi. Lo scarto paga mesi inattivi, software che si rinnova comunque e una macchina che invecchia. Solo i quattro mesi tranquilli, \$19.200, valgono più di metà della fattura esterna.



Rendering di produzione Maverick Frame.

VOCE PER VOCE

Cosa lascia fuori la voce stipendio

Sette costi che non compaiono quando si mette un'assunzione a confronto con una fattura di render. Nessuno è esotico. Ogni studio che ha tenuto un renderista a libro paga li ha pagati tutti e sette.

LA VOCE	COSA COPRE DAVVERO
01 Lo stipendio	Una persona che modella, illumina, fa color grading e ritocca. Pochi sono forti in tutte e quattro le cose, e il punto debole si vede nelle immagini.
02 I mesi tranquilli	Il lavoro arriva a picchi: concorso, approvazione, permessi. Nel mezzo il renderista aspetta o viene spostato sui disegni.
03 Gli abbonamenti	Motore di render, modellazione, post-produzione, plug-in, librerie di alberi, persone e arredi. Si rinnovano che si renderizzi o no.
04 La workstation	Una macchina con GPU che in tre anni diventa lenta, con i render in coda la sera prima di una consegna.
05 La render farm	Crediti comprati proprio nella settimana in cui non c'è tempo per confrontare i prezzi.
06 Le competenze affini	Animazioni, panorami 360 e walkthrough. Una sola persona raramente li copre, quindi vanno fuori comunque.
07 La settimana di assenza	Ferie o malattia cadono nella settimana di una consegna. Internamente, nessuno può coprire.

Quando un'assunzione conviene

Internalizzare conviene di rado, ma può succedere. Inizia ad avere senso quando:

- ☐ C'è lavoro di rendering ogni settimana dell'anno, non in tre picchi.
- ☐ Il volume è alto: a queste tariffe l'assunzione va in pareggio a circa 186 viste all'anno, quasi quattro a settimana.
- ☐ Qualcuno di senior nello studio ha il tempo di dirigere ogni immagine.

\$80.120

UN RENDERISTA, UN ANNO

\$36.880

LE STESSA IMMAGINI, ALL'ESTERNO

~186

VISTE ALL'ANNO PER IL PAREGGIO



Rendering di produzione Maverick Frame.

LA PAGINA UNICA

Cosa ci mandano davvero gli studi

Gli studi i cui loghi compaiono sulle nostre pagine non mandano capitolati. Mandano qualcosa di simile a questo, di solito nel corpo di una mail con il modello allegato, e basta per fare un preventivo e per iniziare.

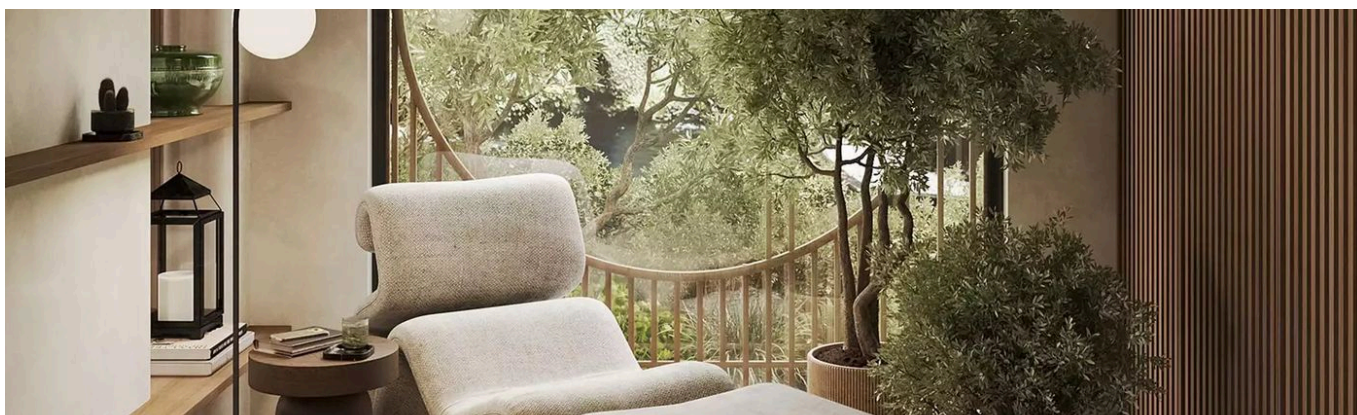
01	Il modello	Revit, ArchiCAD, Rhino o SketchUp, così com'è. Indichi quali parti si muovono ancora.
02	I disegni	Piante, sezioni e prospetti in PDF, per verificare il modello.
03	Le viste	Quante, e uno schizzo o una foto col telefono dell'inquadratura principale.
04	I Suoi riferimenti	Due o tre immagini dalle Sue tavole o dal Suo portfolio. Fissano lo stile dello studio.
05	I materiali	Il capitolato o una foto del campionario, anche se provvisori.
06	Il contesto	Foto del sito, un rilievo o un pin sulla mappa. Per le pratiche edilizie, i punti di vista richiesti.
07	Chi vede le immagini	Il Suo cliente, una giuria, l'ufficio tecnico comunale o la stampa. Decide il livello di finitura.
08	Chi raccoglie i commenti	Una sola persona del Suo team, così ogni round ci arriva come un unico elenco.
09	La scadenza	La data di consegna o della riunione. Quella vera.
10	Il budget	Una cifra, una forbice o la voce spese della Sua offerta.

Il Suo nome su ogni immagine

Lavoriamo in white-label: nessun credito o filigrana sui file, nessun contatto con il Suo cliente se non lo chiede Lei, e il Suo NDA firmato prima che arrivi il modello. Fatturiamo solo al Suo studio.

La scena resta in archivio

Conserviamo la scena dopo la consegna. Quando il progetto cambia o la fase successiva richiede immagini, paga le nuove viste, non la ricostruzione del progetto.



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 modello e la scadenza

File Revit, ArchiCAD, Rhino o SketchUp, i disegni e qualche riferimento dalle Sue tavole, nello stato in cui sono. Risponderemo al Suo studio con perimetro, prezzo e le domande che lo decidono - con una mail, non con una call commerciale.

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

Rendering per architetti	maverickframe.com/it/soluzioni/architetti-e-studi-di-progettazione/
---------------------------------	---

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.