



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Zatrzymaj zdjęcie hero. Oddaj nam sześćdziesiąt obrazów **za nim.**

Jak wewnętrzny zespół marki korzysta z zewnętrznego studia w szczycie premiery: co zatrzymać, co oddać, wyceniony zestaw i zasady przekazania, od których zależy zgodność z twoim lookiem.

NA POCZĄTEK

Szczyt przychodzi przed pomocą

Wewnętrzne studio ma rozmiar na zwykły miesiąc. Potem przychodzi premiera: nowe produkty, każdy kolor, sceny lifestyle, pliki na stronę i dla partnerów handlowych, wszystko na ten sam dzień. Zespół nie potrzebuje nowego art directora. Potrzebuje więcej rąk za tym, którego ma.

Zespoły myślą się tu na dwa sposoby. Szukają pomocy dopiero, gdy szczyt już trwa, i jego pierwszy tydzień idzie na tłumaczenie looku ludziom, którzy nigdy go nie widzieli. Albo oddają niewłaściwą część: obraz hero, na którym zależy im najbardziej, trafia do zewnętrznego studia, a własny zespół spędza premierę na packshotach i kolorach, które najłatwiej oddać. Jedno i drugie kosztuje, a drugie kosztuje najlepszą pracę marki.

CO ZATRZYMUJE TWÓJ ZESPÓŁ

CO ODDAĆ STUDIUM

01	Art direction i obraz hero	Gamę za nim: kąty, kolory, detale, klatki lifestyle.
02	Look, tak jak definiuje go twój zespół	Jeden gotowy render zgodny z marką do odwzorowania i plik sceny, jeśli go masz.
03	Finalną akceptację, we własnym narzędziu do recenzji	Szkice dostarczane do tego narzędzia, z twoim nazewnictwem, w twoich rozmiarach.
04	Brand book	Strony dotyczące zdjęć produktów i zasady, które nigdy się nie zmieniają.

Wdrażaj studio między szczytami, nie w trakcie.

Najdroższa pomoc z zewnątrz to ta znaleziona w pośpiechu. Małe zlecenie w spokojnym miesiącu uczy studio twojego looku, a kolejna premiera startuje od pierwszego dnia, a nie od drugiego tygodnia.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ZESTAW NA SZCZYT

Jeden szczyt premiery, wyceniony pozycja po pozycji

Kompozyt nadwyżki premierowej, którą oddają nam zespoły wewnętrzne: sześć nowych produktów, sześćdziesiąt obrazów i plik 3D każdego z nich, według naszej publicznej stawki \$45 za godzinę. Twój zespół zatrzymuje zdjęcia hero. Pozycja 01 jest płatna raz i służy każdej kolejnej premierze.

	POZYCJA	PODSTAWA	PO \$45 ZA GODZINĘ
01	Dopasowanie stylu: twój render odtworzony w twoim świetle, obiektywie i gradingu	12 h, raz	\$540
02	Modele produktów z twojego CAD, sześć produktów	6 x 8 h	\$2 160
03	Packshoty na twoim tle, po trzy kąty	18 x 3 h	\$2 430
04	Kolory, po dwa na produkt, przód i trzy czwarte	24 x 0,5 h	\$540
05	Klatki lifestyle w otoczeniu twojej marki	6 x 10 h	\$2 700
06	Zbliżenia detali: materiały, zamknięcia, faktury	12 x 2 h	\$1 080
07	Pliki 3D do przeglądarek web i AR, GLB i USDZ	6 x 3 h	\$810
08	Dostawa według twojej specyfikacji: nazwy, rozmiary, profil kolorów	8 h	\$360
	Dopasowanie stylu, pozycja 01, płatne raz		\$540
	Produkcja premiery, pozycje 02-08, 224 godziny		\$10 080
	Szczyt premiery, 236 godzin po \$45		\$10 620
	Te same 236 godzin w abonamencie od \$35		od \$8 260

Kto co robi. Twój zespół zatrzymuje sześć zdjęć hero. Sześćdziesiąt obrazów za nimi trafia do nas.

TYP OBRAZU	LICZBA	KTO GO ROBI
Obrazy hero na premierę	6	Twój zespół
Packshoty, kolory i zbliżenia	54	Studio, według twojej specyfikacji
Klatki lifestyle	6	Studio, według twojej art direction

Pozycja 01 to najtańsze ubezpieczenie w zestawie.

Dwanaście godzin poświęconych na odtworzenie jednego z twoich gotowych renderów sprawia, że pierwszy szkic już wygląda jak twoja marka. Bez tego pierwsza runda uwag idzie na look zamiast na produkty.

BŁĘDY

Błędy po twojej stronie stołu

Zespoły wewnętrzne znają swoją markę lepiej niż jakakolwiek agencja i widać to w ich briefach. Brakuje przekazania: plików, narzędzi i zasad, których zespół używa na co dzień, nigdzie ich nie zapisując.

CO PISZĄ ZESPOŁY WEWNĘTRZNE

CO NAPISAĆ ZAMIAST TEGO

01	„Dopasujcie się do looku marki”	Wyślij jeden gotowy render, który uważasz za zgodny z marką, i jego plik sceny, jeśli istnieje. Najpierw go odtwarzamy.
02	„Wytyczne w załączniku” (cały brand book)	Strony dotyczące zdjęć produktów: tła, cienie, kadry, kolor, czego nigdy nie pokazujemy.
03	„Dostawa jak zwykle”	Specyfikacja plików: formaty, wymiary w pikselach, profil kolorów, nazewnictwo, przezroczystość i miejsce uploadu.
04	„Uwagi przyjdą od zespołu”	Zaproś nas do swojego narzędzia do recenzji i wskaż jedną osobę, której akceptacja zamyka rundę.
05	„Będziemy potrzebować pomocy przy premierze”	Zarezerwuj terminy teraz i wyślij jeden produkt na testowy render, póki nic nie jest pilne.
06	„CAD dośle dział inżynierii”	Wyślij to, co istnieje dziś, i zaznacz, co się zmieni: kształt, kolor, etykieta. Modelujemy stan obecny i aktualizujemy.
07	Nic o plikach źródłowych	Napisz, czy chcesz odzyskać modele i sceny, i w jakim programie. To pytanie o zakres, a nie dopisek na końcu.

Twoja art direction, nasze godziny.

Pracujemy za twoim zespołem, nie obok niego. Twój art director ustala look i zatwierdza; odpowiadamy przed tą osobą, w twoim narzędziu, według twojego harmonogramu, i nic nie nosi naszej nazwy.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

JEDNA STRONA

Co zespoły marek naprawdę nam wysyłają

Zespoły marek, których logo widać na naszych stronach usług, nie przysyłają specyfikacji produkcyjnych. Na szczycie premiery przysyłają coś bardzo podobnego do tego, z linkiem do folderu, i to wystarcza, żeby wycenić pracę i zacząć dopasowanie stylu.

01	Premiera	Produkty, liczba SKU, data premiery.
02	Look	Jeden render zgodny z marką i jego plik sceny, jeśli istnieje.
03	Podział	Co zatrzymuje twój zespół, co bierzemy my.
04	Pliki produktu	CAD, próbki albo kody wykończeń, i co jest ostateczne.
05	Lista obrazów	Liczby według typu: packshoty, kolory, lifestyle.
06	Specyfikacja plików	Formaty, rozmiary, profil kolorów, nazewnictwo.
07	Recenzja	Twoje narzędzie do recenzji i jedna osoba zatwierdzająca.
08	Zasady marki	Strony wytycznych o zdjęciach produktów.
09	Daty	Pierwsze szkice, przegląd wewnętrzny, premiera.
10	Pliki źródłowe	Czy chcesz odzyskać modele i w jakim formacie.

Zacznij od małego, w spokojnym miesiącu

Jeden produkt, jeden packshot, jedna klatka lifestyle. To test looku, specyfikacji plików i pętli recenzji, zanim cokolwiek stanie się pilne.

Zarezerwuj kolejny szczyt

Jeśli premiery idą według kalendarza, abonament od \$35 za godzinę trzyma moce zarezerwowane na tygodnie, o których już wiesz, że będą gorące.

ILE TO KOSZTUJE

Stawki rynkowe i nasze warunki, żeby sprawdzić każdą wycenę

Przedziały widoczne na rynku w 2026 roku, od freelancera po studio. Użyj ich, żeby sprawdzić każdą wycenę, także naszą.

PRACA NA ZLECENIE	FREELANCER	STUDIO
Wizualizacja zewnętrzna, jedna	\$100 - 300	\$250 - 600
Wizualizacja wnętrza, jedna	\$120 - 350	\$300 - 700
Pakiet 5 - 8 ujęć	\$600 - 1 500	\$1 500 - 4 000
Animacja, za minutę	\$1 000 - 3 000	\$3 000 - 8 000

Nasze standardowe terminy i zasady poprawek. Tak wyceniamy, chyba że projekt wymaga czegoś innego, a wtedy mówimy o tym przed rozpoczęciem pracy.

ETAP LUB MATERIAŁ	STANDARD MAVERICK FRAME
Pierwszy szkic wizualizacji	Od 3 do 5 dni roboczych od kompletnego briefu
Gotowe wizualizacje, pakiet 5 - 8	Od 2 do 3 tygodni, szkice w cenie
Animacja do jednej minuty	Od 4 do 6 tygodni, najpierw storyboard i podgląd
Rundy poprawek w cenie	Dwie na etapie szkicu, jedna na finalnym obrazie
Co liczy się jako runda	Jedna zebrana lista uwag, wysłana za jednym razem
Tryb ekspresowy	Półowa czasu za około 40% więcej, jeśli harmonogram na to pozwala

Wybierz studio, zanim termin zacznie się palić

Najdroższe projekty, jakie widzimy, to nie te ze słabym briefem. To te zlecane w panice, gdy pierwszy wykonawca już zawiódł, a data premiery się nie przesunęła. Sprawdź jedno lub dwa studia, póki nic nie jest pilne.

Słowo o zespole wewnętrznym: jeden grafik 3D potrzebuje około dziesięciu subskrypcji oprogramowania, stacji roboczej i szeregu pokrewnych umiejętności, od modelowania i oświetlenia po postprodukcję i kontakt z klientem. Oplaca się to tylko wtedy, gdy ta osoba ma pracę każdego dnia. Poniżej tego progu rachunek sam przemawia za outsourcingiem.

DALEJ

Wyślij nam jeden render, z którego jesteś dumny

Jeden gotowy obraz zgodny z marką, CAD, z którego powstał, twoją specyfikację plików i brief premiery w dowolnym stanie. Odpowiemy zakresem, ceną i pytaniami, od których one zależą, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowy	maverickframe.com/contacts/
Produkcja CGI dla agencji	maverickframe.com/pl/rozwiązania/dla-agencji-marketingowych/
Albo po prostu	odpowiedz na e-mail, w którym przyszedł ten przewodnik.

Napisane przez ludzi, którzy czytają te briefy

Dim Kuzmenko jest założycielem Maverick Frame Studio. Liczby w tym przewodniku pochodzą z naszej własnej skrzynki i naszego własnego cennika, nie z badania branżowego.