



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Jedna premiera to 33 materiały. Sesja kosztowała **27 670 USD.**

Jeden produkt w trzech wariantach i 33 materiały na premierę, wycenione przez sesję zdjęciową i przez jeden model 3D, oraz co warto zbudować raz i używać wielokrotnie.

ZACZNIJ TUTAJ

Premiera to nie sesja. To lista 33 materiałów.

Premiera produktu oznaczała kiedyś sesję zdjęciową. Dziś oznacza listę: packshoty w szablonie każdego sprzedawcy, zdjęcia lifestyle na stronę i do reklam, zbliżenia faktury i składników, obrót 360 na kartę produktu i krótki film przycięty pod każdy kanał. Policzony uczciwie, jeden produkt w trzech wariantach daje ponad trzydzieści materiałów, a większość z nich jest potrzebna, zanim ruszy produkcja seryjna.

Sesja wycenia tę listę dniami. Każdy dzień wymaga gotowych próbek, każdy wariant wraca pod lampy, a zmiana etykiety po sesji oznacza drugą sesję. Model 3D wycenia ją raz: produkt powstaje z wykrojników albo CAD, a każdy kolejny materiał to kamera, światło i render. Na tym polega cała różnica i to ona decyduje, która droga jest tańsza dla której części listy.

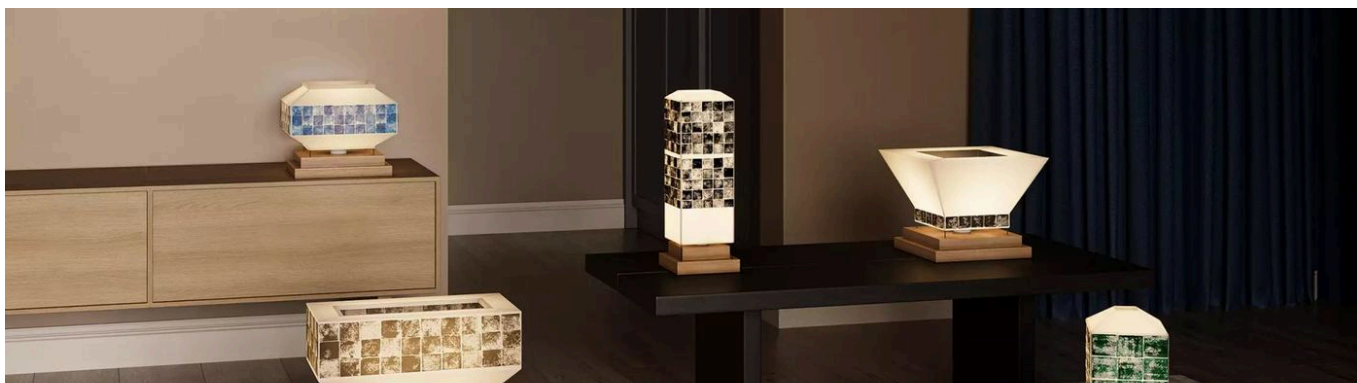
CZEGO POTRZEBUJE SESJA

CZEGO POTRZEBUJE JEDEN MODEL

01	Gotowych próbek każdego wariantu, tygodnie przed premierą	Wykrojników, CAD albo jednej próbki oraz projektów etykiet w plikach.
02	Nowego ustawienia dla każdego wariantu i każdego kąta	Jednego modelu. Wariant to podmiana materiału i etykiety przy tych samych kamerach.
03	Drugiej sesji, gdy zmieni się etykieta albo kolor	Nowego pliku z grafiką i ponownego renderu kadrów, których zmiana dotyczy.
04	Dnia ekipy na film i stolika obrotowego do obrotu	Tego samego modelu w ruchu. Obrót i film powstają z tej samej bazy.

Każdy dzień na planie jest opłacony, zanim powstanie choć jeden obraz.

Sesja wydaje większość budżetu na dni: studio, ekipę, lokalizację, próbki. Model wydaje go raz, na budowę, a każdy kolejny materiał kosztuje mniej niż poprzedni. Na karcie produktu nikt nie pyta, którą drogą powstał obraz.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

FAKTURA

33 materiały, wycenione na dwa sposoby

Poniżej zestawienie złożone z premiery jednego produktu w trzech wariantach, na przykład suplementu w trzech smakach albo serum w trzech odcieniach, wycenione po średnich stawkach rynkowych dla obu dróg. Kolumna sesji zakłada solidne studio i jeden dzień zdjęć lifestyle w plenerze; kolumna CGI zakłada jeden model zbudowany z plików opakowania.

MATERIAŁ	SESJA ZDJĘCIOWA	CGI, JEDEN MODEL
01 Próbkki na plan albo model główny i dwa warianty	1 200 USD	1 500 USD
02 18 packshotów e-commerce, sześć kątów na wariant	5 480 USD	2 580 USD
03 4 sceny lifestyle na stronę i do reklam	6 980 USD	2 200 USD
04 4 zbliżenia faktury i składników	1 880 USD	1 400 USD
05 3 obroty 360 stopni, po jednym na wariant	1 350 USD	1 300 USD
06 15-sekundowy film hero	6 300 USD	1 800 USD
07 3 wersje na kanały: 9:16, 1:1 i 6-sekundowy montaż	1 200 USD	450 USD
08 Zmiany etykiety po pierwszej partii	3 280 USD	600 USD
Dostarczone materiały, każda droga		33
Koszt materiału, sesja zdjęciowa		838 USD
Koszt materiału, jeden model		358 USD

Droga przez sesję zdjęciową **27 670 USD**

Te same 33 materiały z jednego modelu **11 830 USD**

JAK POWSTAJĄ POZYCJE	SESJA ZDJĘCIOWA	CGI, JEDEN MODEL
Packshoty	2 dni w studiu x 2 200 USD, retusz 18 x 60 USD	6 kątów x 250 USD, 12 renderów wariantów x 90 USD
Lifestyle i faktura	Dzień w plenerze 6 500 USD, pół dnia makro 1 400 USD, retusz 8 x 120 USD	4 sceny x 550 USD, 4 zbliżenia x 350 USD
Zmiana etykiety	Dzień dokrętek 2 200 USD, retusz 18 x 60 USD	Podmiana grafiki, ponowny render

15 840 USD różnicy, a większość z tego to dni.

Dni w studiu, dzień w plenerze, dzień ekipy i dzień dokrętek. Żaden z nich sam nie daje obrazu, a każdy rezerwuje się od nowa, gdy zmienia się wariant albo etykieta. Model opłaca się raz, w pierwszej pozycji.

ZBUDUJ RAZ

Co zbudować raz i do czego to posłuży

Oszczędność w drodze CGI bierze się z jednej decyzji: produkt buduje się porządnie raz, ze wszystkim, czego będą potrzebowały kolejne materiały. Oto elementy, za które warto zapłacić na starcie, i to, do czego każdy z nich wraca w premierze i w całej linii.

ZBUDUJ RAZ	DO CZEGO WRACA
01 Model główny z dokładnością produkcyjną	Każdy packshot, scena lifestyle, obrót i film. Buduj go z wykrojników albo CAD, a nie ze zdjęć prototypu.
02 Etykiety jako osobne grafiki	Smaki, odcienie, pojemności, wersje regionalne i kolejna zmiana etykiety. Każda to podmiana pliku, a nie nowy model.
03 Materiały dopasowane do prawdziwej próbki	Szkło, matowy plastik, folia, powłoka soft-touch. Dopasowane raz do próbki, zaakceptowane i ustalone dla całej linii.
04 Zestaw kamer do packshotów	Te same sześć kątów dla każdego wariantu i kolejnego produktu, żeby siatka u sprzedawcy była spójna.
05 Zestaw świateł dla marki	Jedno światło studyjne i jedno dzienne. Sceny lifestyle i film je dziedziczą, więc premiera wygląda jak jedna kampania.
06 Jedna scena lifestyle zbudowana jako plan	Przearanżowywana na sezony, pod sprzedawców i nowe warianty bez budowania nowego wnętrza.
07 Biblioteka faktur i składników	Smugi kremu, proszki, kapsułki, rośliny. Wracają w całej linii i w każdym filmie.
08 Rig animacyjny	Otwierane wieczka, odkręcane nakrętki, obrót. Korzystają z niego film, wersje na kanały i film kolejnej premiery.

1	3	33	600 USD
MODEL, ZBUDOWANY RAZ	WARIANTY JAKO PODMIANY	MATERIAŁY Z NIEGO	ZA ZMIANĘ ETYKIETY

Kiedy sesja to nadal dobry wybór

Gdy produkt się nosi albo trzyma w dłoni, a sednem obrazu jest skóra, włosy albo tkanina, albo gdy gotowy produkt już istnieje i nic się w nim nie zmieni przed premierą. Wiele premier łączy oba podejścia: ludzie z sesji, produkt z modelu.

JEDNA STRONA

Co nam wysłać przy takiej premierze

Brief na premierę produktu nie musi być specyfikacją. Pół strony wystarczy, żeby wycenić projekt i zacząć pracę, zwykle w treści maila. Napisz, co premiera ma osiągnąć, a szczegóły zostaw ludziom, którzy budują produkty w 3D na co dzień.

01	Produkt	Jedno zdanie i liczba wariantów: smaki, odcienie, pojemności, kolory.
02	Pliki opakowania	Wykrojniki i projekty etykiet, nawet niegotowe. Także CAD, jeśli produkt ma bryłę, a nie tylko pudełko.
03	Próbka, jeśli istnieje	Nawet przedprodukcyjna. Rozstrzyga sprawę materiałów szybciej niż każdy opis.
04	Data premiery	I data, w której materiały muszą trafić do sprzedawców, zwykle o kilka tygodni wcześniejsza.
05	Gdzie będzie sprzedawany	Własny sklep, marketplace'y, sieci handlowe. Każdy ma swój szablon packshotów; wymień je.
06	Lista materiałów	Packshoty, lifestyle, faktury, obrót, film. Zaznacz, czego potrzebujesz; wystarczy liczba przy każdej pozycji.
07	Hero	Ten jeden obraz albo film, na którym opiera się premiera.
08	Co jeszcze się zmienia	Etykiety, deklaracje, kolory. Powiedz teraz; od tego zależy, co budujemy jako podmiannę.
09	Kolejne produkty	Czy linia będzie rosła. Od tego zależy, jak ustawiamy model, kamery i sceny.
10	Budżet	Kwota albo przedział. To najszybsza droga do dopasowanej listy materiałów.

Wyślij, zanim etykieta będzie gotowa

Model może ruszyć z wykrojników i roboczej etykiety. Zaakceptowaną grafikę podmieniamy na końcu, więc materiały na premierę nie czekają na ostatnią rundę uwag prawników.

Buduj pod linię, nie pod premierę

Jeśli szykuje się drugi produkt, powiedz o tym. Kamery, światła i sceny ustawione przy pierwszej premierze sprawiają, że kolejna jest szybsza i tańsza, a linia wygląda spójnie na półce.

Dołącz to, co masz, w dowolnym stanie: wykrojniki w PDF albo AI, eksport STEP lub natywny CAD, projekty etykiet, wzorniki wykończeń albo Pantone i zdjęcia każdej próbki. Brakujące pliki wracają do ciebie jako pytanie, a nie jako opóźnienie.

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 USD - 300	250 USD - 600
Wizualizacja wnętrza, jedna	120 USD - 350	300 USD - 700
Pakiet 5 - 8 ujęć	600 USD - 1 500	1 500 USD - 4 000
Animacja, za minutę	1 000 USD - 3 000	3 000 USD - 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

Prześlij nam wykrojniki, nawet robocze

Wykrojniki, projekty etykiet, CAD, próbkę albo zdjęcia prototypu, w dowolnym stanie. Odpowiemy listą materiałów, ceną i pytaniami, od których ona zależy, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowy	maverickframe.com/contacts/
Wizualizacje produktów	maverickframe.com/pl/uslugi/wizualizacje-produktow/
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.