



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Wyceniliśmy jeden jacht jako trzy zlecenia. Wyszło **39 500 USD.**

Wizualizacje do katalogu, konfigurator i film premierowy zamawiane osobno, wycenione pozycja po pozycji, oraz dlaczego te same trzy kanały kosztują 26 400 USD z jednego modelu zbudowanego raz.

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

ZACZNIJ TUTAJ

Trzy kanały, trzech wykonawców, trzy modele

Jacht, samochód albo samolot sprzedaje się zwykle trzema kanałami: wizualizacjami do katalogu i ogłoszenia, konfiguratorem albo zestawem wariantów dla kupującego, który chce wybierać, i filmem na premierę. Rzadko zamawia się je razem. Katalog idzie pierwszy, bo pierwsze są targi, konfigurator dochodzi, gdy poprosi o niego dział sprzedaży, a film przychodzi razem z planem premiery.

Każde zlecenie trafia do tego, kto akurat ma czas, a każdy wykonawca buduje model do poziomu, jakiego wymaga jego własny materiał, i ani trochę dalej. Ten sam kadłub, ta sama karoseria czy ten sam płatowiec powstaje więc dwa albo trzy razy, a kupujący płaci za to za każdym razem, nie widząc tego na żadnej fakturze jako osobnej pozycji.

CO BUDUJE PIERWSZE ZLECENIE		CZEGO POTRZEBUJE KOLEJNE	
01	Detal tylko tam, gdzie patrzy kamera do katalogu	Kamera filmowa okrąży rufę, sunie wzdłuż linii wodnej i przechodzi pod flybridge'em. Widać każdą stronę.	
02	Jeden kolor i jedno wykończenie, wpisane na stałe w scenę	Każdy kolor kadłuba, opcja teku, lakier i tapicerka jako osobny, nazwany materiał, który konfigurator może podmienić.	
03	Wnętrza modelowane pod ujęcie, bez ścian za kamerą	Przejście przez salon albo kabinę, gdzie w kadrze są wszystkie cztery ściany, sufit i drzwi.	
04	Przekazane obrazy, a scena zostaje u wykonawcy	Plik źródłowy, który kolejny wykonawca może otworzyć, i prawo do ponownego użycia. Bez obu kolejnych zleceń zaczyna od zera.	

Model to najdroższa część i to jej nikt nie używa ponownie.

Wizualizacje, warianty i film renderuje się z tej samej geometrii. Gdy każdy kanał zamawia się osobno, geometrię kupuje się od nowa przy każdym zleceniu, i to w każdym z nich największa pozycja.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

FAKTURA

Trzy zlecenia na jeden jacht

Poniżej zestawienie złożone ze zleceń stojących za premierą 40-metrowego jachtu motorowego, wycenione po średnich stawkach rynkowych studia. Każde zlecenie z osobna jest rozsądne. Złożono je w odstępie miesięcy u trzech różnych wykonawców i każde zaczęło się od ponownego zbudowania modelu.

	POZYCJA	PODSTAWA	STAWKI STUDIA
01	Katalog: model zewnętrzny, detal pod kąty z katalogu	tylko obrazy	4 500 USD
02	Katalog: sześć wizualizacji zewnętrznych	6 x 500 USD	3 000 USD
03	Katalog: salon, kabina armatorska, kokpit i pokład	4 strefy	3 000 USD
04	Katalog: cztery wizualizacje wnętrz	4 x 550 USD	2 200 USD
05	Konfigurator: model przebudowany do czasu rzeczywistego	przebudowa	6 000 USD
06	Konfigurator: materiały kadłuba, teku i tapicerki od nowa	materiały	1 800 USD
07	Konfigurator: cztery kolory kadłuba razy trzy wnętrza	budowa	5 500 USD
08	Film: model przebudowany ze wszystkich stron, z kadłubem pod wodą	przebudowa	5 000 USD
09	Film: symulacja wody, kilwateru i bryzgów	symulacja	2 000 USD
10	Film: 60-sekundowy film premierowy	1 min	6 500 USD
	Wizualizacje do katalogu		12 700 USD
	Konfigurator		13 300 USD
	Film premierowy		13 500 USD

Trzy osobne zlecenia**39 500 USD****Jeden model zbudowany raz i użyty ponownie****26 400 USD****13 100 USD to ten sam jacht, wymodelowany jeszcze dwa razy.**

Z jednego modelu trzy kanały kosztują: model główny z detalem filmowym, z zewnątrz i w czterech strefach (9 500 USD), biblioteka nazwanych materiałów gotowa na warianty (1 200 USD), te same dziesięć wizualizacji (4 700 USD), konfigurator zbudowany z modelu głównego (3 500 USD), symulacja kilwateru (2 000 USD) i film (5 500 USD).

PRZED MODELOWANIEM

Sześć decyzji, które ustawiają model raz

Model obsłuży wszystkie trzy kanały tylko wtedy, gdy od początku zbuduje się go pod najbardziej wymagający z nich. Tych sześć decyzji ustala, jak powstanie. Odpowiedź zajmuje godzinę, a każda decyzja zostawiona otwarta oznacza później przebudowę.

	ZDECYDUJ	DLACZEGO TRZEBA TO USTALIĆ NAJPIERW
01	Poziom detalu	Ustala go najbliższa kamera w którymkolwiek kanale, a nie najszersza. Jeśli film kończy się na stanowisku sternika albo desce rozdzielczej, to zbliżenie decyduje o detalu całego modelu.
02	Na zewnątrz, wewnątrz czy oba	Wymień strefy: salon, kabiny, kokpit, kabinę samolotu, część mieszkalną kampera. Wnętrza wycenia się za strefę, a strefę dodaną później modeluje się od zera.
03	Warianty	Wypisz każdą opcję, którą może wybrać kupujący: kolory kadłuba i lakieru, tek, wykończenia, tapicerkę, malowania, układy. Rozdzielone przy budowie kosztują ponowny render; dodane później kosztują przeróbkę.
04	Co się porusza	Garaż na tender, platforma kąpielowa, drzwi, składany dach, schody, podwozie. Rozdzielone na starcie kosztują niewiele. Rozcinane później kosztują dzień każde.
05	Co widzi film, a czego nie widzą wizualizacje	Kadłub pod linią wodną, nadkola, spód, druga strona. Zbuduj to raz pod film, a każda wizualizacja może z tego korzystać.
06	Kto jest właścicielem modelu	Poproś o scenę źródłową i prawo do użycia jej w innych kanałach. To jedno zdanie sprawia, że kolejne zlecenie nie zaczyna od zera.

KANAŁ	CO MUSI MIEĆ MODEL	ZDECYDUJ PRZED MODELOWANIEM
Wizualizacje do katalogu	Czyste powierzchnie tam, gdzie patrzy kamera, ostateczne materiały	Ujęcia, pora dnia, format druku
Konfigurator albo warianty	Nazwane, wymienne materiały i części, lekka geometria	Które opcje się łączą
Film premierowy	Każda strona, rozdzielone części ruchome, woda albo droga	Długość, ujęcia, gdzie się pojawi

JEDNA STRONA

Krótki brief: jeden model, trzy zastosowania

Projekt taki jak ten powyżej nie zaczyna się od specyfikacji. Zaczyna się od czegoś bardzo podobnego do tego, zwykle w treści maila z rysunkami w załączniku, i to wystarcza, żeby wycenić wszystkie trzy kanały i zacząć pracę nad pierwszym.

01	Jednostka albo pojazd	Jedno zdanie: typ, długość albo model. Napisz, czy już istnieje.
02	Co masz	Rysunki GA, CAD, model projektanta albo zdjęcia. Napisz, który komplet jest aktualny.
03	Trzy kanały	Wizualizacje, konfigurator albo zestaw wariantów, film. Który pierwszy i mniej więcej kiedy kolejne.
04	Najbliższe ujęcie	Ten jeden detale, do którego kamera podejdzie najbliżej. Ustala poziom detalu.
05	Wnętrze	Które strefy, albo żadne.
06	Warianty	Opcje, które może wybrać kupujący, jako prosta lista.
07	Co się porusza	Drzwi, platformy, dachy, podwozie, wszystko, co otwiera się w filmie.
08	Gdzie się pojawi	Katalog, strona, ekran na targach jachtowych, social media. Ustala rozdzielczość i długość.
09	Data	Pierwszy prawdziwy termin: targi, premiera, przekazanie. Nie ten wygodny.
10	Budżet	Kwota albo przedział na wszystkie trzy. To najszybsza droga do dopasowanego zakresu.

Wymień wszystkie trzy, zamów jeden

Nie musisz zlecać wszystkich kanałów naraz. Wymień je w briefie i zamów najpierw wizualizacje. Model powstaje pod wszystkie trzy, a dwa kolejne zlecenia startują z niego, a nie od zera.

Napisz, do czego, a nie jak

Krótkie briefy działają lepiej. Napisz, gdzie pojawią się obrazy i film, a szczegóły zostaw ludziom, którzy budują takie modele na co dzień. Specyfikacja wykonana dosłownie rzadko daje lepszy jacht.

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 rysunki, nawet robocze

Rysunki GA, CAD, model projektanta albo zdjęcia bliźniaczej jednostki, w dowolnym stanie. Wymień kanały, których będziesz potrzebować w tym roku, a odpowiemy jednym zakresem, ceną każdego etapu i pytaniami, od których ona zależy, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowymaverickframe.com/contacts/**Wizualizacje jachtów**maverickframe.com/pl/uslugi/wizualizacje-jachtow/**Albo po prostu**

odpowiedz na e-mail, w którym przyszedł ten przewodnik.

Napisane przez ludzi, którzy czytają te briefy

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