



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Dwanaście pytań, zanim Państwa film zacznie wyglądać tanio.

Warto je zadać przed podpisaniem umowy na animację 3D. Studio, z którym warto pracować, odpowie na wszystkie dwanaście w jednym mailu. Niewłaściwe zamilknie, gdy zapytają Państwo, kto przechowuje pliki scen.

NA POCZĄTEK

Każdą wpadkę było widać jeszcze przed podpisem

Projekty animacji 3D rzadko rozbijają się o showreel. Kilka pięknych ujęć ma każde studio. Rozbijają się o pięć spraw opisanych poniżej, a każdą z nich dało się wychwycić w pierwszym mailu, gdyby tylko ktoś o nią zapytał.

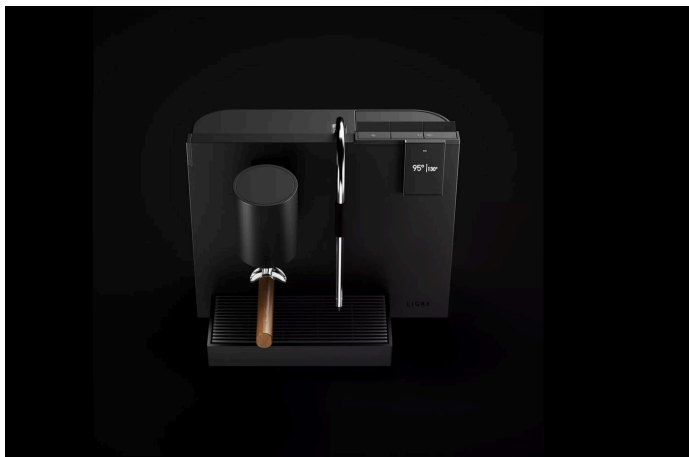
CO OBIECANO NA ROZMOWIE SPRZEDAŻOWEJ

CO WYCHODZI NA JAW W TRZECIM TYGODNIU

01	„Fotorealizm jak w showreelu”	Plastikowe materiały, płaskie światło i ruch bez ciężaru. Produkt premium wygląda jak zabawka, a widzowie porzucają film po kilku sekundach.
02	„Wymodelujemy go ze zdjęć”	Proporcje, przyciski i połączenia się rozjeżdżają. Pierwszy inżynier, który obejrzy film, zauważy, że to nie Państwa produkt.
03	„Jeden film na każdy kanał”	Jedna wersja ma służyć inwestorom, kupującym i technikom, więc dla jednych jest zbyt techniczna, a dla innych zbyt ogólna.
04	„Zmiany to żaden problem”	Uwagi przychodzą po finalnym renderingu. Każda poprawka kosztuje dni, a data premiery lub targów się przesuwa.
05	„Nasz animator jest świetny”	Jeden freelancer trzyma pliki i harmonogram. Gdy weźmie inne zlecenie, Państwa film staje.

Nie wybierają Państwo showreelu. Wybierają Państwo proces.

Dwanaście pytań na kolejnych dwóch stronach sprawdza właśnie proces. Każde odpowiada jednej z wpadek powyżej i na każde istnieje odpowiedź, którą da się zweryfikować.



Kadr z animacji 3D, Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ PIERWSZA

Pytania 1-6: model, plan, termin

Proszę je wysłać bez zmian. Nie szukają Państwo entuzjazmu, tylko liczb, nazwisk i dat. Mglista odpowiedź też jest odpowiedzią.

PYTANIE DO STUDIA

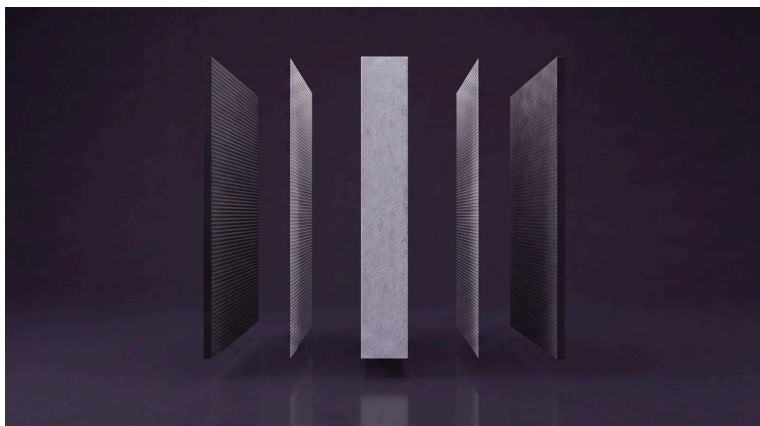
DOBRA ODPOWIEŹ BRZMI TAK

SYGNAŁ DO REZYGNACJI

1. Czego potrzebują Państwo od nas na start?	Briefu z celem, odbiorcami, kanałami i długością, a do tego plików CAD lub STEP, zdjęć lub szkiców, brandbooka i dwóch referencji.	„Wystarczy film, który się Państwu podoba.”
2. Jak dbają Państwo o wierność produktu w każdym zbliżeniu?	Model powstaje z Państwa plików CAD lub rysunków, a zbliżenia są sprawdzane z prawdziwą częścią lub przez Państwa inżyniera.	„Dopasujemy go na oko ze zdjęć.”
3. Czy zatwierdzamy scenariusz i storyboard przed rozpoczęciem animacji?	Tak: scenariusz, potem storyboard ujęcie po ujęciu z czasem trwania ujęć, oba zatwierdzone przed animacją pierwszego ujęcia.	„Wolimy pokazać coś gotowego.”
4. Kiedy zobaczymy, jak film będzie wyglądał?	Klatki stylu: kilka gotowych kadrów, które ustalają światło, materiały i kolor przed animacją.	„Zobaczą to Państwo na końcu.”
5. Kiedy zobaczę storyboard i pierwszy animat, licząc od kompletnego briefu?	Liczba dni roboczych dla każdego z nich i definicja „kompletnego”.	„Najszybciej, jak się da” albo żadnej liczby.
6. Ile rund poprawek jest w cenie i co liczy się jako runda?	Stała liczba na etapie storyboardu, klatek stylu i montażu, a runda to jedna zbiorcza lista uwag.	„Poprawki bez limitu.”

Dlaczego pytania 2 i 4 są najważniejsze

Większość rozczarowujących filmów nie jest źle zanimowana. Pokazują niewłaściwy produkt w niewłaściwym świetle. Obie odpowiedzi mówią, czy studio ustala produkt i wygląd, zanim poświęci tygodnie na ruch.



Kadr z animacji 3D, Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ DRUGA

Pytania 7-12: jakość, wersje, pliki

PYTANIE DO STUDIA

DOBRA ODPOWIEŹ BRZMI TAK

SYGNAŁ DO REZYGNACJI

7. Jak sprawdzają Państwo jakość przed przekazaniem?

Klatki sprawdzane w pełnej rozdzielczości, ruch w czasie rzeczywistym, montaż z zatwierdzonym storyboardem.

„Nasi graficy mają duże doświadczenie.”

8. Czy mogą Państwo pokazać, jak coś działa w środku?

Przekroje, widoki rozstrzelone i zwolnione sekwencje z tego samego modelu, z opisami tam, gdzie potrzebują ich inżynierowie.

„Robimy tylko efektowne ujęcia.”

9. Kto montuje, dodaje dźwięk i tekst na ekranie?

Montażysta z własnego zespołu studia, pracujący według storyboardu i zatwierdzonych tekstów.

„Dostarczamy ujęcia, montaż po Państwa stronie.”

10. Jakie wersje dostarczają Państwo na każdy kanał?

Master 16:9 oraz wersje 9:16, 1:1, pętla i krótkie skróty na premierę, ustalone przed animacją.

„Wyślemy jeden plik, proszę go przeskalować.”

11. Czy kadry i kolejne filmy mogą powstać z tych samych scen?

Tak: kadry, wersje do social mediów i kolejny film korzystają z modelu, więc kolejne prace kosztują mniej.

„Każdy film to nowe zlecenie.”

12. Kto dokładnie robi film i czy jakaś część zostanie zlecona dalej?

Konkretne role we własnym zespole albo szczere „tak, lektor” z podaniem powodu.

„Nasza sieć współpracowników”, pauza albo cisza.

10 - 12

DOBRYCH ODPOWIEDZI: WARTO ZLECIĆ I POPROSIĆ
O TERMIN STORYBOARDU NA PIŚMIE

7 - 9

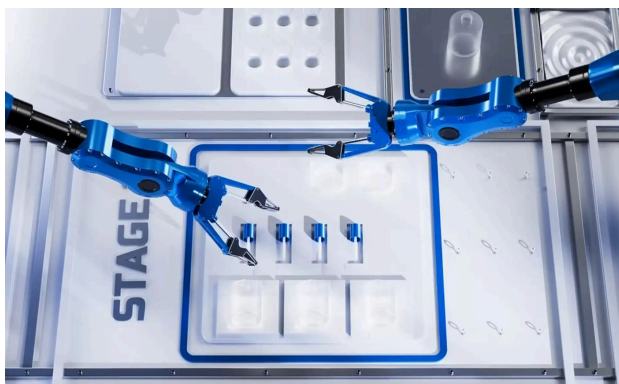
WARTO ZAMÓWIĆ JEDNĄ PŁATNĄ KLATKĘ STYLU,
ZANIM ZLECA PAŃSTWO CAŁY FILM

0 - 6

LEPIEJ ZREZYGNOWAĆ, NAWET JEŚLI SHOWREEL
ROBI WRAŻENIE

Pytanie, które studia omijają najczęściej, to numer 12

Zlecanie pracy dalej jest powszechne i nie zawsze złe. Problemem jest jego ukrywanie, bo błędnego zbliżenia ani niedotrzymanego terminu premiery nie naprawią Państwo z zespołem, którego nigdy Państwo nie poznali.



Kadr z animacji 3D, Maverick Frame.

DO WYSŁANIA

Jeden mail, trzy studia, jeden dzień

Do przeprowadzenia testu nie potrzeba rozmowy. Proszę wkleić poniższy mail, dołączyć to, co Państwo już mają, i wysłać go jednocześnie do trzech studiów z krótkiej listy. Różnicę między odpowiedziami zwykle widać już w drugim akapicie.

MAIL DO WYSŁANIA

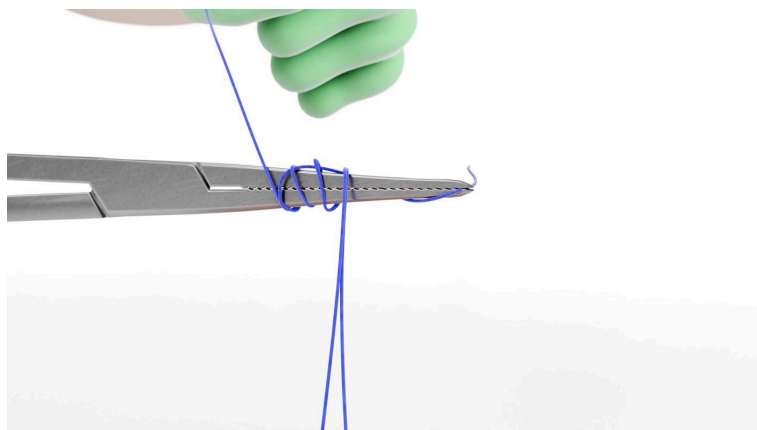
01	Temat	Animacja 3D dla [produkt, maszyna lub projekt], wycena i dwanaście pytań
02	Wiersz 1	Potrzebujemy [filmu premierowego / explainera / filmu „jak to działa” / wirtualnego spaceru] o długości około [długość] na [kanały] do [data].
03	Wiersz 2	W załączniku: brief, CAD lub rysunki, zdjęcia lub szkice, brandbook i dwie referencje, które nam się podobają.
04	Wiersz 3	Prosimy o odpowiedź na dwanaście pytań poniżej, liczbami i nazwiskami, a nie przedziałami.
05	Wiersz 4	Proszę wkleić pytania 1-12 ze stron 03 i 04.
06	Wiersz 5	Decyzję podejmiemy w ciągu tygodnia od otrzymania wszystkich trzech odpowiedzi.

Co łączy dobre odpowiedzi

Są krótkie. Podają terminy w dniach roboczych i kwoty w dolarach, wymieniają ludzi z nazwiska i zadają Państwu jedno lub dwa pytania o pliki i o to, gdzie film będzie pokazywany.

Co odpowiedzielibyśmy

Nasze własne liczby są na następnej stronie, w tym samym formacie, więc mogą Państwo ocenić nas tym samym testem.



Kadr z animacji 3D, Maverick Frame.

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

Prześlij nam to, co już masz

Rysunki, model, zdjęcia albo szkic briefu, w dowolnym stanie. Odpowiemy zakresem, ceną i pytaniami, od których one zależą, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowy	maverickframe.com/contacts/
Animacje 3D	maverickframe.com/pl/uslugi/animacje-3d/
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.