



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Dwanaście pytań, zanim Twój film spóźni się na premierę.

Zadaj je przed podpisaniem umowy na animację architektoniczną. Dobre studio odpowie na wszystkie dwanaście w jednym e-mailu, z datami i klatkami. Złe zamilknie przy pytaniu czwartym.

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Każdą wpadkę było widać przed podpisaniem umowy

Animacje architektoniczne rzadko zawodzą przez pracę kamery. Płynne showreele ma każdy. Zawodzą przez pięć rzeczy poniżej, a każdą z nich dało się wychwycić w pierwszym e-mailu, gdyby ktoś zapytał.

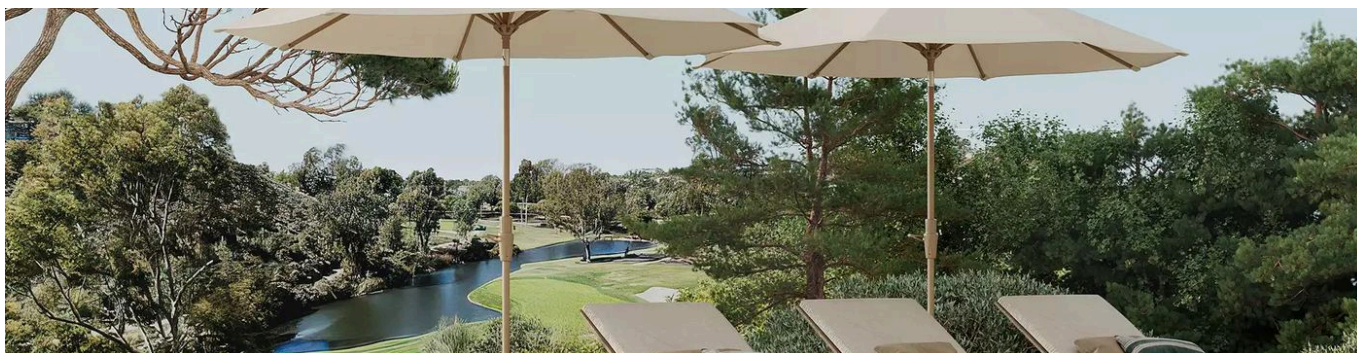
CO OBIECANO W ROZMOWIE HANDLOWEJ

CO WYCHODZI W PIĄTYM TYGODNIU

01	„Zrobimy to szybko”	Materiały powstają zbyt późno. Film jest gotowy po wydarzeniu premierowym. Nie ma czasu na drugi montaż, a co dopiero na krótkie wersje do social mediów.
02	„Cena za film, prosto i jasno”	Każdy kanał wymaga innego formatu. Pętla na stronę, pionowy reel, 30-sekundowa reklama i kadry z filmu są wyceniane jako nowe zlecenia, choć scena już istnieje.
03	„Zajmę się tym osobiście”	Freelancer znika po oddaniu projektu. Zmienia się zieleń, freelancer siedzi w innym projekcie i nikt inny nie otworzy ścieżek kamery, żeby wyrenderować ujęcie ponownie.
04	„Nasz własny zespół 3D”	Agencje często zlecają produkcję 3D na zewnątrz. Agencja przekazuje rysunki podwykonawcy, którego nigdy nie poznasz. Każda uwaga do storyboardu wędruje przez dwie skrzynki.
05	„My animujemy, wizualizację robił ktoś inny”	Dostawcy dzielą cykl produkcyjny. Model od studia wizualizacji nie nadaje się czysto do animacji. Budynek powstaje od nowa, a film i wizualizacje przestają do siebie pasować.

Nie wybierasz portfolio. Wybierasz proces.

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



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ PIERWSZA

Pytania od 1 do 6: czas i pieniądze

Wyślij je bez zmian. Nie szukasz entuzjazmu, tylko liczb, nazwisk i dat. Mglista odpowiedź to też odpowiedź.

ZAPYTAJ

DOBRA ODPOWIEDŹ BRZMI TAK

ODPUŚĆ, JEŚLI

1. Kiedy zobaczę storyboard i pierwszy podgląd, licząc od kompletnego briefu?

Liczba dni roboczych do każdego z nich i podgląd ścieżek kamery w niskiej rozdzielczości przed finalnym renderingiem.

Pierwsze, co widzisz, to gotowy film.

2. Kiedy dostanę gotowy film i co może przesunąć ten termin?

Data, około 4 do 6 tygodni na film do minuty, oraz to, co może ją przesunąć: spóźnione rysunki, zmiana storyboardu.

Data bez żadnych zastrzeżeń albo brak daty.

3. Co jeśli termin przesunie się o tydzień do przodu?

Tryb ekspresowy z ceną: mniej więcej połowa czasu za około 40% więcej.

„Jakoś damy radę”, bez żadnej ceny.

4. Ile kosztuje kolejna wersja: pionowy reel, wersja 30-sekundowa, kadry z filmu?

Wyraźnie mniej niż główny film, bo scena i kamery już są. To nowe kadrowanie i montaż, a nie budowa od zera.

Każda wersja wyceniona jak nowy film.

5. Ile klatek zostanie wyrenderowanych i ile kosztuje dodatkowa długość?

Liczba klatek na sekundę i łącznie, na przykład $24 \text{ fps} \times 60 \text{ s} = 1\,440$ klatek, oraz cena za dodatkową sekundę lub ujęcie.

„Mniej więcej minuta”, bez liczby klatek.

6. Ile rund poprawek jest w cenie i co liczy się jako runda?

Stała liczba, zwykle dwie na etapie podglądu i jedna na finale, a runda to jedna zebrana lista uwag.

„Poprawki bez limitu”. Czyli nikt ich nie wycenił.

Dlaczego pytania 4 i 5 ważą najwięcej

Film rzadko jest jednym plikiem. Premiera potrzebuje pełnej wersji, strona pętli, social media pionowego reela, a folder kilku kadrów. Liczba klatek i cena każdej kolejnej wersji decydują o prawdziwym budżecie.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ DRUGA

Pytania od 7 do 12: ludzie i pliki

ZAPYTAJ

DOBRA ODPOWIEDŹ BRZMI TAK

ODPUŚĆ, JEŚLI

7. Kto dokładnie będzie modelował, animował i montował film?

Konkretne role w zespole studia, łącznie z montażystą, i osoba, z którą rozmawiasz na co dzień.

„Nasi partnerzy”, „nasza sieć” albo cisza.

8. Czy jakkolwiek część pracy trafia do innej firmy?

„Nie” albo szczere „tak, lektor” czy „licencja muzyczna”, z podaniem powodu.

Pauza, a potem „mamy zaufany zespół”.

9. Kto przejmie projekt, gdy mojego opiekuna nie będzie?

Druga osoba, która już zna plik.

Wszystko zależy od dostępności jednej osoby.

10. Kto przechowuje scenę i ścieżki kamery, i jak długo?

Studio archiwizuje scenę roboczą, więc ujęcie można wyrenderować ponownie po miesiącach, z nową elewacją lub porą roku.

Po oddaniu zostaje tylko finalny plik wideo.

11. Czy z tego samego modelu powstaną też wizualizacje i widoki 360?

Tak, z tego samego modelu i materiałów, więc film, wizualizacje i spacer do siebie pasują.

„Do tego wzięlibyśmy partnera”.

12. Czego potrzeba ode mnie, żeby ruszyć w tym tygodniu?

Krótką listą: rysunki, zdjęcia działki, jeden lub dwa filmy referencyjne, długość i miejsce emisji.

Trzydziestostronicowa ankieta przed wyceną.

10 - 12

DOBRYCH ODPOWIEDZI: ZATRUDNIJ I POPROŚ O
DATĘ STORYBOARDU NA PIŚMIE

7 - 9

ZAMÓW PŁATNY STORYBOARD I PODGLĄD, ZANIM
ZLECISZ CAŁY FILM

0 - 6

ODPUŚĆ, CHOĆBY SHOWREEL ROBIŁ WRAŻENIE

Pytanie, przed którym studia uciekają najczęściej, to numer 8

Podwykonawstwo jest powszechne i nie zawsze złe. Problemem jest jego ukrywanie, bo nie naprawisz kłopotu z terminem ani jakością z zespołem, z którym nie wolno Ci rozmawiać. Zapytaj wprost i posłuchaj, ile trwa odpowiedź.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

WYŚLIJ

Jeden e-mail, trzy studia, jeden dzień

Do tego testu nie potrzebujesz rozmowy. Wklej poniższy e-mail, dołącz to, co już masz, i wyślij go jednocześnie do trzech studiów z krótkiej listy. Odpowiedzi przychodzą w ciągu dnia roboczego, a różnicę między nimi zwykle widać już w drugim akapicie.

E-MAIL DO WYSŁANIA

01	Temat	Animacja architektoniczna dla [projekt]: wycena i dwanaście pytań
02	Wiersz 1	Potrzebujemy animacji [typ budynku] w [miasto], długość [liczba] sekund, na [premierę / stronę / biuro sprzedaży] do [data].
03	Wiersz 2	W załączniku: rysunki, zdjęcia działki i dwa filmy referencyjne, które nam się podobają.
04	Wiersz 3	Prosimy o odpowiedź na dwanaście pytań poniżej: liczbami i nazwiskami, nie przedziałami.
05	Wiersz 4	Wklej pytania od 1 do 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. Odpowiadają w dniach roboczych i dolarach, podają liczbę klatek, nazywają ludzi i zadają jedno lub dwa pytania o to, gdzie film będzie emitowany.

Co odpowiedzielibyśmy my

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



Rendering produkcyjny 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 architektoniczne	maverickframe.com/pl/uslugi/animacje-architektoniczne/
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.