



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Dwanaście pytań, zanim film produktowy przegapi premierę.

Zadaj je przed podpisaniem umowy na animację produktową 3D. Dobre studio odpowie na wszystkie dwanaście w jednym e-mailu. Złe zamilknie przy pytaniu o podgląd.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Każdą wpadkę było widać przed podpisaniem umowy

Animacje produktowe rzadko zawodzą przez wygląd filmu. Dobre showreale 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 TRZECIM TYGODNIU

01	„Gotowe dużo przed premierą”	Materiały powstają zbyt późno. Gdy strona produktu rusza, storyboard jest wciąż w dyskusji. Film przychodzi, kiedy kampania już trwa.
02	„Jedna cena za film”	Każdy kanał wymaga innego formatu. Główny film 16:9, pionowy reel, krótka pętla i drugi wariant kolorystyczny są wyceniane jako osobne animacje.
03	„Zajmę się tym osobiście”	Freelancer znika po oddaniu projektu. Kolejny rocznik produktu dostaje nowe wykończenie. Freelancer jest zajęty, a nikt inny nie otworzy sceny.
04	„Nasz własny zespół motion”	Agencje często zlecają produkcję 3D na zewnątrz. Modelowanie trafia do jednego wykonawcy, oświetlenie do drugiego. Każda uwaga do klipu wędruje przez dwie skrzynki.
05	„Wyślijcie model, my go ożywimy”	Podział produkcji między kilku dostawców. Eksport z CAD trzeba przebudować, zanim cokolwiek się poruszy. Płacisz dwa razy za model produktu i tracisz dwa tygodnie.

Nie wybierasz showreelu. 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 ruchomy podgląd, licząc od finalnego CAD?	Daty obu: najpierw storyboard, potem prosty podgląd kamery i tempa, zanim ruszy pełny rendering.	Pierwsze, co widzisz, to gotowy film.
2. Kiedy dostanę gotowy film i co może przesunąć ten termin?	Data, od 4 do 6 tygodni na film do minuty, oraz to, co może ją przesunąć: zmiany w CAD, nowe ujęcia po storyboardzie.	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. Gdy produkt jest już wymodelowany i oświetlony, ile kosztuje drugi format?	Dużo mniej niż pierwszy: wersja pionowa lub kwadratowa to nowy kadr z tej samej sceny.	Każdy format wyceniony jak nowy film.
5. Ile kosztuje płynna pętla, wariant kolorystyczny albo packshoty z tej sceny?	Niewielka opłata za każdy, bo model, materiały i światło już istnieją.	Każdy wyceniony po pełnej stawce za animację.
6. Ile rund poprawek jest w cenie i co, jeśli zmienię ujęcie po renderingu?	Dwie na etapie szkicu i jedna na finale, runda to jedna zebrana lista. Kamery i tempo zamyka się na podglądzie, bo późniejsze zmiany oznaczają ponowny rendering klatek.	„Poprawki bez limitu”. Czyli nikt ich nie wycenił.

Dlaczego pytanie 1 waży najwięcej

Film 30-sekundowy przy 24 kłatkach na sekundę to 720 wyrenderowanych klatek. Przesunięcie kamery na etapie podglądu kosztuje kilka godzin. Po renderingu kosztuje każdą klatkę od nowa i właśnie tak przesuwają się premiery.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ DRUGA

Pytania od 7 do 12: ludzie i pliki

ZAPYTAJ

DOBRA ODPOWIEŹ BRZMI TAK

ODPUŚĆ, JEŚLI

7. Kto dokładnie będzie modelował, animował i renderował produkt?

Konkretne role w zespole samego studia 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, udźwiękowienie”, 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 pliki sceny i czy da się je otworzyć przy kolejnym roczniku?

Studio archiwizuje scenę roboczą i otwiera ją po miesiącach dla nowego wykończenia lub wersji.

Po oddaniu zostaje tylko wyrenderowane wideo.

11. Czy praca ruszy z naszego CAD i w jakich formatach?

Konkretne formaty, co zwykle wymaga poprawek, i ten sam model użyty potem do packshotów, obrotów 360 lub konfiguratora.

„Wyślijcie, co macie”, bez słowa o koszcie przebudowy.

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

Krótką listą: CAD, brand book, jeden lub dwa filmy referencyjne, potrzebne formaty i długości.

Trzydziestostronicowa ankieta przed wyceną.

10 - 12

DOBRYCH ODPOWIEDZI: ZATRUDNIJ I POPROŚ O
DATĘ PODGLĄDU NA PIŚMIE

7 - 9

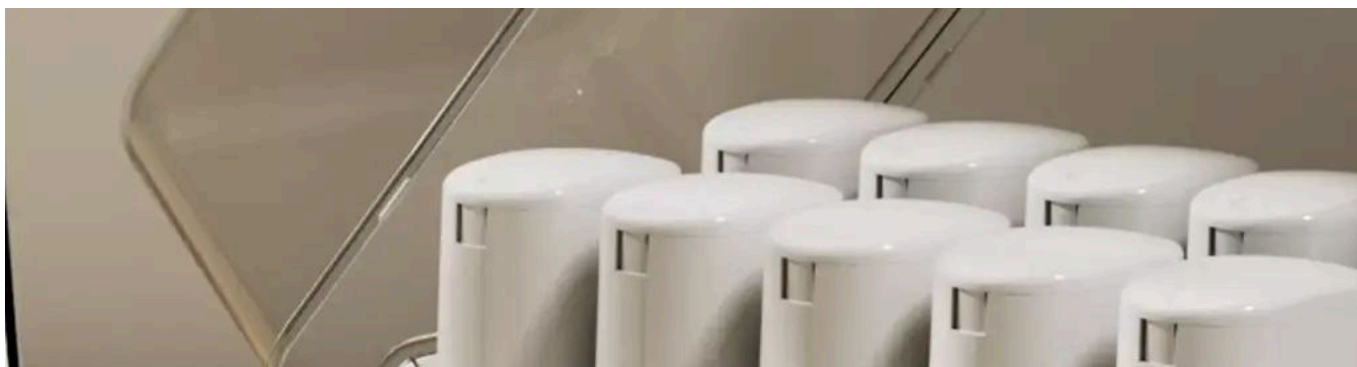
ZAMÓW JEDNO PŁATNE UJĘCIE TESTOWE, ZANIM
ZLECISZ FILM

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 produktowa dla [produkt]: wycena i dwanaście pytań
02	Wiersz 1	Potrzebujemy animacji [produkt], długość [liczba] sekund, na [premierę / stronę / reklamy] w formatach [formaty] do [data].
03	Wiersz 2	W załączniku: pliki CAD, brand book i dwa filmy, 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, nazywają ludzi i pytają, jakich formatów i długości naprawdę potrzebujesz.

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 produktowe	maverickframe.com/pl/uslugi/animacje-produktowe-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.