



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Dwanaście pytań, zanim sklep wygląda jak dziesięć marek.

Zadaj je przed podpisaniem umowy na wizualizacje produktów do sklepu. Dobre studio odpowie na wszystkie dwanaście w jednym e-mailu. Złe zamilknie przy pytaniu o dopasowanie kolorów.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Każdą wpadkę było widać przed podpisaniem umowy

Wizualizacje produktów do e-commerce rzadko zawodzą przez wygląd portfolio. Dobre portfolio 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	„Nowe SKU będą w sklepie w kilka dni”	Nowe SKU czekają na kolejną sesję. Studio czeka na próbki, o które nie prosilo, a nowe produkty wiszą w sklepie z zastępczymi zdjęciami.
02	„Warianty kolorystyczne to dla nas drobiazg”	Każdy wariant kolorystyczny podwaja budżet. Każdy kolor jest wyceniany jak nowy render, więc gama kosztuje tyle, co sesja zdjęciowa.
03	„Pliki gotowe pod marketplace'y”	Zdjęcia odrzucane przez marketplace'y. Zdjęcia główne wracają na złamanej bieli, z cieniami i rekwizytami. Oferty są blokowane do czasu poprawki.
04	„Jeden spójny styl”	Katalog, który wygląda jak dziesięć marek. Trzech grafików oświetla gamę na trzy sposoby, a jedna kategoria w sklepie wygląda jak dziesięć marek.
05	„Fotorealistyczne materiały”	Kolory, które powodują zwroty. Granat wychodzi jak czerń, a skóra wygląda jak plastik. Klienci odsyłają produkt.

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 sprawdzić.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ PIERWSZA

Pytania od 1 do 6: czas i pieniądze

Wyślij je w tej postaci. Nie szukasz entuzjazmu, tylko liczb, nazwisk i dat. Wymijająca odpowiedź też jest odpowiedzią.

ZAPYTAJ O TO

DOBRA ODPOWIEDŹ BRZMI TAK

ODPUŚĆ, JEŚLI

1. Czego potrzebujecie na start i czy musicie mieć próbkę każdego koloru?

CAD lub zdjęcia jednego produktu plus próbka albo wzorec każdego koloru. Próbki pomagają, ale nie są warunkiem startu.

„Najpierw przyslijcie wszystkie próbki”.

2. Kiedy zobaczę pierwsze SKU, licząc od przekazania CAD?

Konkretna data: pierwszy szkic w 3 do 5 dni roboczych, a potem styl zatwierdzony na tym SKU, zanim ruszy reszta.

Pierwsze, co widzisz, to od razu cała gama.

3. Ile kosztuje każdy kolejny kolor, gdy produkt jest już wymodelowany?

Ułamek pierwszego: podmiana materiału i ponowny render z tych samych kamer, wyceniony za kolor.

Każdy kolor wyceniony jak nowy render.

4. Ile będzie kosztował nowy kolor po premierze, za pół roku?

Tyle samo, niewiele, bo model i scena są w archiwum i wystarczy je otworzyć.

„Musielibyśmy zbudować produkt od nowa”.

5. Na które marketplace’y dostarczaliście pliki i według jakich zasad?

Konkretnie zasady: czysto białe zdjęcie główne, produkt wypełnia większość kadru, wymiary dla każdego marketplace’u, pliki nazwane według SKU.

„Dostarczamy JPG w wysokiej rozdzielczości” i nic więcej.

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

Dwie na etapie szkicu i jedna na finalnym obrazie, a runda to jedna zebrana lista uwag.

„Poprawki bez limitu”. To znaczy, że nikt ich nie wycenił.

Dlaczego pytanie 3 jest najważniejsze

Linia dwunastu produktów w czterech kolorach to czterdzieści osiem SKU. Jeśli każdy kolor to nowy render, przewaga nad sesją zdjęciową znika już przy drugim kolorze. Poproś na piśmie o cenę drugiego koloru obok ceny pierwszego.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ DRUGA

Pytania od 7 do 12: styl, kolor i pliki

ZAPYTAJ O TO

DOBRA ODPOWIEDŹ BRZMI TAK

ODPUŚĆ, JEŚLI

7. Jak utrzymujecie jeden styl w całym katalogu?

Jedno ustawienie światła, jeden zestaw kamer i spisany przewodnik stylu, ustalone na pierwszym SKU i używane dla każdego kolejnego.

„Każdy grafik ma swój styl”.

8. Kto dokładnie będzie modelował, oświetlał i renderował moje produkty?

Konkretne role we własnym zespole studia i osoba, z którą rozmawiasz na co dzień.

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

9. Jak dopasowujecie kolory i materiały do prawdziwego produktu?

Do fizycznej próbki albo wzorca koloru, sprawdzane na zbliżeniach, zanim powstanie cały zestaw.

„Nasze rendery są fotorealistyczne” i ani słowa o dopasowaniu.

10. Czy dopasujecie się do zdjęć, które już mamy?

Tak: analizują twoje aktywne oferty i dopasowują światło, kąt i tło, żeby renderowane i fotografowane SKU stały obok siebie.

Chcą najpierw zmienić styl całego sklepu.

11. Kto przechowuje modele i czy dostaniemy pliki GLB lub USDZ do AR?

Studio archiwizuje sceny, a ten sam model można wyeksportować do przeglądarek 3D i AR.

Po oddaniu istnieją tylko wyrenderowane obrazy.

12. Jak nazywacie i dostarczacie pliki?

Według SKU i ujęcia, w wymiarach i formatach każdego kanału, w jednym folderze na produkt.

Setki plików o nazwie render_final_v3.

10 - 12

DOBRYCH ODPOWIEDZI: ZATRUDNIJ I POPROŚ NA PIŚMIE O DATĘ PIERWSZEGO SKU

7 - 9

ZAMÓW JEDNO PŁATNE TESTOWE SKU, ZANIM ZLECISZ CAŁĄ GAME

0 - 6

ODPUŚĆ, NAWET JEŚLI PORTFOLIO ROBI WRAŻENIE

Najczęściej studia wymigują się od pytania 9

To kolor decyduje, czy rendery powodują zwroty, czy je ograniczają. Studio, które dopasowuje do próbki, mówi to od razu i pisze, czego od ciebie potrzebuje. To, które zamiast tego mówi o fotorealizmie, nie pomyślało o twoich zwrotach.



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	Wizualizacje produktów do sklepu dla [linia produktów]: wycena i dwanaście pytań
02	Wiersz 1	Potrzebujemy [liczba] obrazów na SKU dla [liczba] produktów w [liczba] kolorach, do [naszego sklepu / Allegro / Amazona / innych marketplace'ów], na [data].
03	Wiersz 2	W załączniku: CAD lub zdjęcia, lista kolorów i dwie oferty, 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, osobno wyceniają pierwszy i drugi kolor, nazywają ludzi i pytają, na jakich marketplace'ach sprzedajesz.

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/
Wizualizacje produktów do sklepu	maverickframe.com/pl/rozwiązania/dla-e-commerce/
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.