



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Dwanaście pytań, zanim premiera utknie na prototypie.

Zadaj je, zanim przekażesz CAD jakiemukolwiek studiu renderingu. Partner wart twojej premiery odpowie na wszystkie dwanaście w jednym mailu. Niewłaściwy zamknie przy pytaniu trzecim.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Każdą wpadkę było widać, zanim CAD wyszedł z firmy

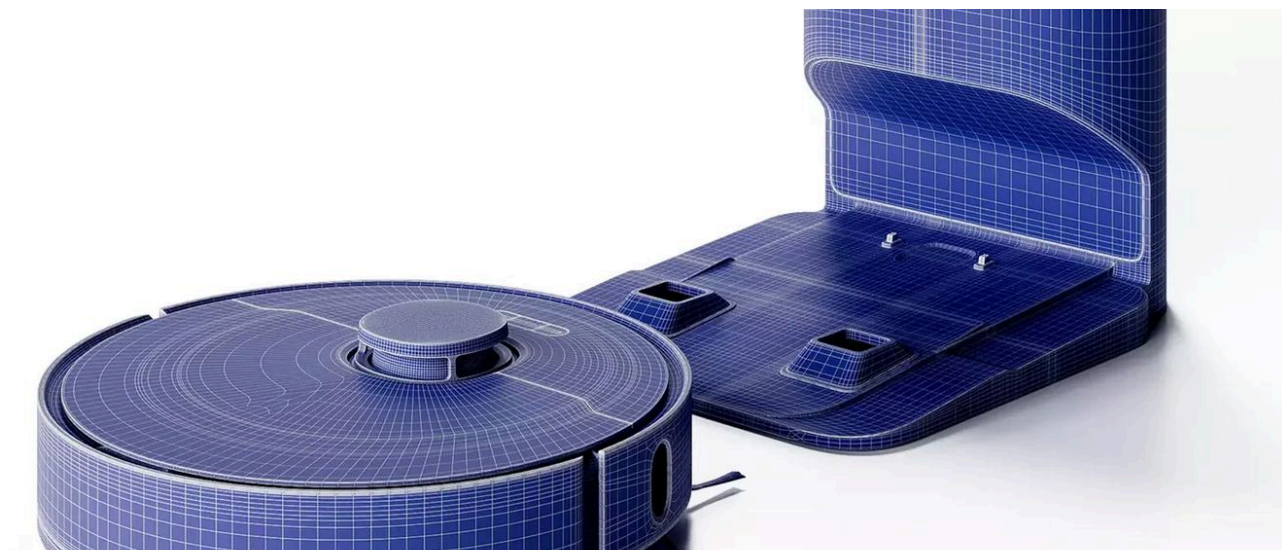
Wizualizacje nowej maszyny rzadko zawodzą na portfolio. Każde studio ma dobre. Zawodzą na pięciu punktach poniżej, zwykle kilka tygodni przed katalogiem albo targami, a każdy z nich dało się wychwycić w pierwszym mailu, gdyby ktoś o to zapytał.

Powód jest prozaiczny. Datę premiery wyznacza plan sprzedaży i kalendarz targów, a dział konstrukcyjny wciąż zmienia części. Studio dostaje brief późno, z plikiem, który akurat był pod ręką, a pytania, które wyłapałyby te wpadki, padają w trzecim tygodniu zamiast w pierwszym mailu.

PROBLEM	CO WYCHODZI W TRZECIM TYGODNIU
01 Nie ma jeszcze czego fotografować	Obiecano: „Ruszmy przed prototypem”. Teraz studio prosi o zdjęcia gotowego egzemplarza. Takiego jeszcze nie ma, termin katalogu mija, a targi otwierają się z kartą katalogową.
02 Surowy CAD źle się renderuje	„Wystarczy plik STEP.” Eksport przychodzi scalony, tysiące części i żadnej listy wykończeń. Pierwszy tydzień idzie na niewycenioną naprawę, a render wciąż wygląda jak rysunek.
03 Maszyny zbyt duże lub zbyt złożone na sesję	„Pokażemy ją w pracy.” Maszyna stoi na szarej podłodze na tle ze stocku. Nic się nie rusza, skala się nie zgadza, a dealerzy wracają do starego zdjęcia z broszury.
04 Każdy wariant potrzebuje własnego obrazu	„Warianty to żaden problem.” Każda opcja, osprzęt i kolor są wyceniane jak nowy render, a konfiguracja, którą dealerzy sprzedają najczęściej, nigdy nie trafia na obraz.
05 Kupujący nie widzą, jak to działa	„Animacja wszystko wyjaśni.” Długi obrót zamkniętej maszyny. Mechanizm nigdy się nie otwiera, a handlowcy dalej tłumaczą go na migi.

Nie wybierasz portfolio. Wybierasz sposób pracy.

Dwanaście pytań na kolejnych dwóch stronach sprawdza właśnie sposób pracy. Każde odpowiada jednej z wpadek powyżej i na każde istnieje odpowiedź, którą sprawdzisz, zanim przyjdzie termin pierwszego renderu.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ PIERWSZA

Pytania od 1 do 6: termin, CAD, otoczenie

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

ZAPYTAJ O TO

DOBRA ODPOWIEDŹ BRZMI JAK

ODPUŚĆ, JEŚLI

1. Czy możecie zacząć, zanim powstanie pierwszy egzemplarz, i na podstawie czego?

Tak, z aktualnego CAD lub STEP, listy wykończeń i zdjęć poprzedniego modelu, z listą braków w pierwszej odpowiedzi.

„Najpierw prosimy o zdjęcia gotowego produktu.”

2. Kiedy zobaczę pierwszy szkic i co, jeśli premiera przesunie się na wcześniej?

Od 3 do 5 dni roboczych na wizualizację z kompletnego briefu i wyceniony tryb ekspresowy: około połowy czasu za mniej więcej 40% więcej.

„Najszybciej, jak się da” albo ekspres bez ceny.

3. Co się stanie, jeśli nasz CAD przyjdzie jako jeden scalony eksport z tysiącami części?

Sprawdzenie pliku przed wyceną i naprawa jako osobna pozycja. Naprawa surowego eksportu może kosztować więcej niż sam model.

„Żaden problem” i stała cena, zanim ktokolwiek otworzył plik.

4. Jak pilnujecie zgodności modelu z naszymi wymiarami i wykończeniami?

Geometria z CAD, wykończenia z twojej listy lub próbki i podgląd clay do akceptacji przed oświetleniem.

„Będzie wyglądać dobrze.”

5. Jak chronicie niepublikowany CAD i kto ma do niego dostęp?

Twoje NDA podpisane, dostęp tylko dla zespołu projektu, przekazanie kontrolowanymi kanałami.

Pliki krążą po prywatnych skrzynkach albo trafiają do anonimowych freelancerów.

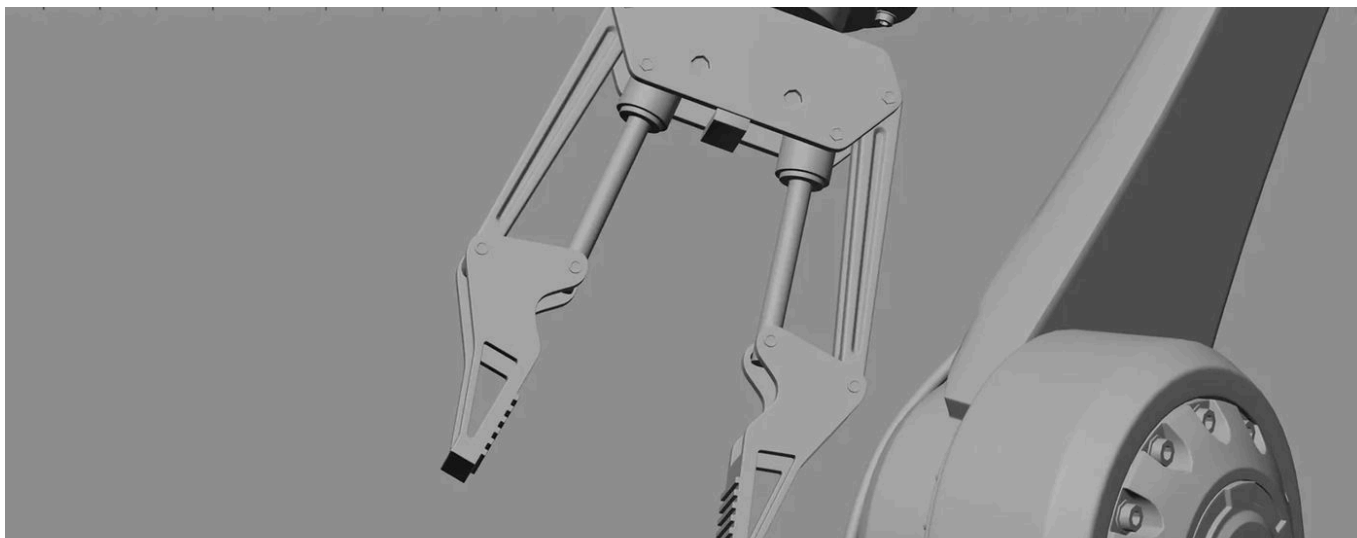
6. Jak pokażecie w pracy maszynę tej wielkości i skąd weźmiecie otoczenie?

Plac, hala albo teren zbudowane w 3D w skali na podstawie twoich materiałów, z maszyną przy prawdziwym zadaniu.

Tło ze stocku za nieruchomym modelem.

Dlaczego pytanie 4 chroni premierę

Render z proporcją lub wykończeniem, których nie produkujesz, trafia do oferty dealera, przetargu i prasy branżowej. Podgląd clay zaakceptowany przez twojego konstruktora kosztuje godzinę. Poprawienie opublikowanego obrazu to runda z każdym kanałem, który go wydrukował.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ DRUGA

Pytania od 7 do 12: ruch, warianty, mechanizm

ZAPYTAJ O TO

DOBRA ODPOWIEDŹ BRZMI JAK

ODPUŚĆ, JEŚLI

7. Kto sprawdza, czy wysięgniki, ramiona i osprzęt poruszają się w realnych granicach?

Ruchome części osadzone w osiach obrotu z CAD, a pozycje akceptuje twój konstruktor na etapie podglądu.

Pozycje na oko: „nikt nie zauważy”.

8. Ile kosztuje nowa opcja lub kolor, gdy model master już istnieje?

Wyraźnie mniej niż pierwsze ujęcie, bo model, materiały i światło już są. Wycena za wariant na piśmie.

Każdy wariant wyceniany jak nowy render.

9. Czy model na przyszły rok powstanie z tych samych plików?

Studio archiwizuje model i sceny, ty wysyłasz zmienione części, a wyceniane są tylko zmiany.

Po oddaniu zostają tylko finalne pliki JPEG.

10. Jak pokażecie, co jest w środku maszyny?

Widok rozstrzelony i przekrój z tego samego modelu, z kolejnością części uzgodnioną z działem konstrukcyjnym.

Widok rozstrzelony przerysowany ręcznie z instrukcji.

11. Jak długi ma być film objaśniający i kiedy zobaczymy go w ruchu?

Długość dobrana do zadania, storyboard i podgląd przed wersją finalną. Do minuty to od 4 do 6 tygodni.

Bez storyboardu: od razu finalny render.

12. Na jakie ekrany i formaty dostarczycie materiały?

Wszystkie wymienione na starcie: ściana LED na stoisku, prezentacja dla dealerów, strona produktu, social media, każdy kadrowany w scenie.

Jeden obraz master i „przytniecie sobie”.

10 - 12

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

7 - 9

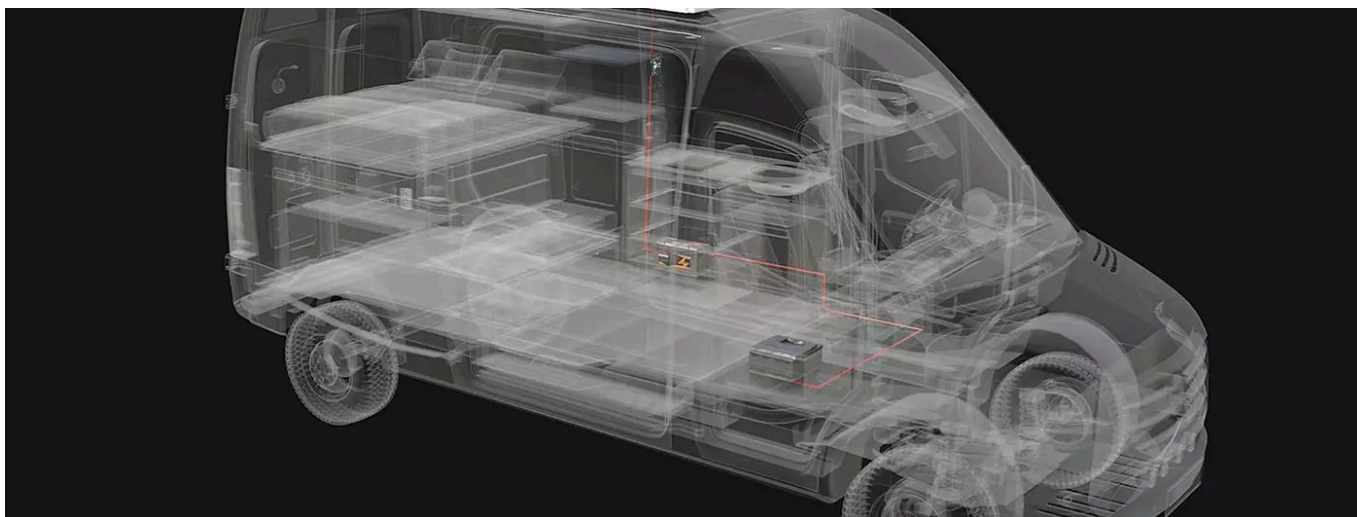
POPROŚ O JEDEN TESTOWY RENDER PRAWDZIWEJ
CZĘŚCI PRZED ZESTAWEM NA PREMIERĘ

0 - 6

ODPUŚĆ, NAWET JEŚLI PORTFOLIO WYGLĄDA
ŚWIETNIE

Pytanie, którego studia unikają najczęściej, to numer 3

Pliki konstrukcyjne powstają dla fabryki, nie dla kamery. Studio, które wycenia bez otwierania twojego pliku, albo przełknie naprawę i pójdzie na skróty, albo doliczy ją w drugim tygodniu. Zapytaj, czego plik potrzebuje, i słuchaj, czy pojawi się osobna pozycja.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

WYŚLIJ

Jeden mail, trzy studia, jeden dzień

Do testu nie potrzebujesz rozmowy. Wklej maila poniżej, dołącz to, co już masz, i wyślij go jednocześnie do trzech studiów z krótkiej listy. Odpowiedzi przyjdą w ciągu dnia roboczego, a różnica między nimi zwykle jest oczywista już w drugim akapicie.

MAIL DO WYSŁANIA

01	Temat	Wizualizacje [produkt] przed [premiera / targami], wycena i dwanaście pytań
02	Linia 1	Potrzebujemy [liczba] wizualizacji i [liczba] animacji [produkt] do [katalogu / na targi / dla dealerów], pierwszy termin [data].
03	Linia 2	W załączniku: eksport STEP, lista wykończeń i zdjęcia [poprzedniego modelu / prototypu].
04	Linia 3	Produkt nie jest jeszcze na rynku. Nasze NDA w załączniku; prosimy o odpowiedzi z liczbami i nazwiskami.
05	Linia 4	Wklej pytania od 1 do 12 ze stron 03 i 04.
06	Linia 5	Decyzję podejmiemy w ciągu [liczba] dni roboczych od otrzymania wszystkich trzech odpowiedzi.

Co łączy dobre odpowiedzi

Są krótkie. Podają dni robocze i dolary, mówią, czego brakuje w twoim pliku, i zadają ci jedno lub dwa pytania o otoczenie i termin.

Co odpowiedzielibyśmy my

Nasze 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

Wyślij nam CAD i datę premiery

Eksport STEP albo plik natywny, listę wykończeń, zdjęcia poprzedniego modelu i daty premiery lub targów, w dowolnym stanie. Odpowiemy, czego brakuje w pliku, podamy cenę i pytania, od których ona zależy, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowymaverickframe.com/contacts/

CGI dla producentówmaverickframe.com/pl/rozwiązania/dla-producentow/

Albo po prostuodpowiedz 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.